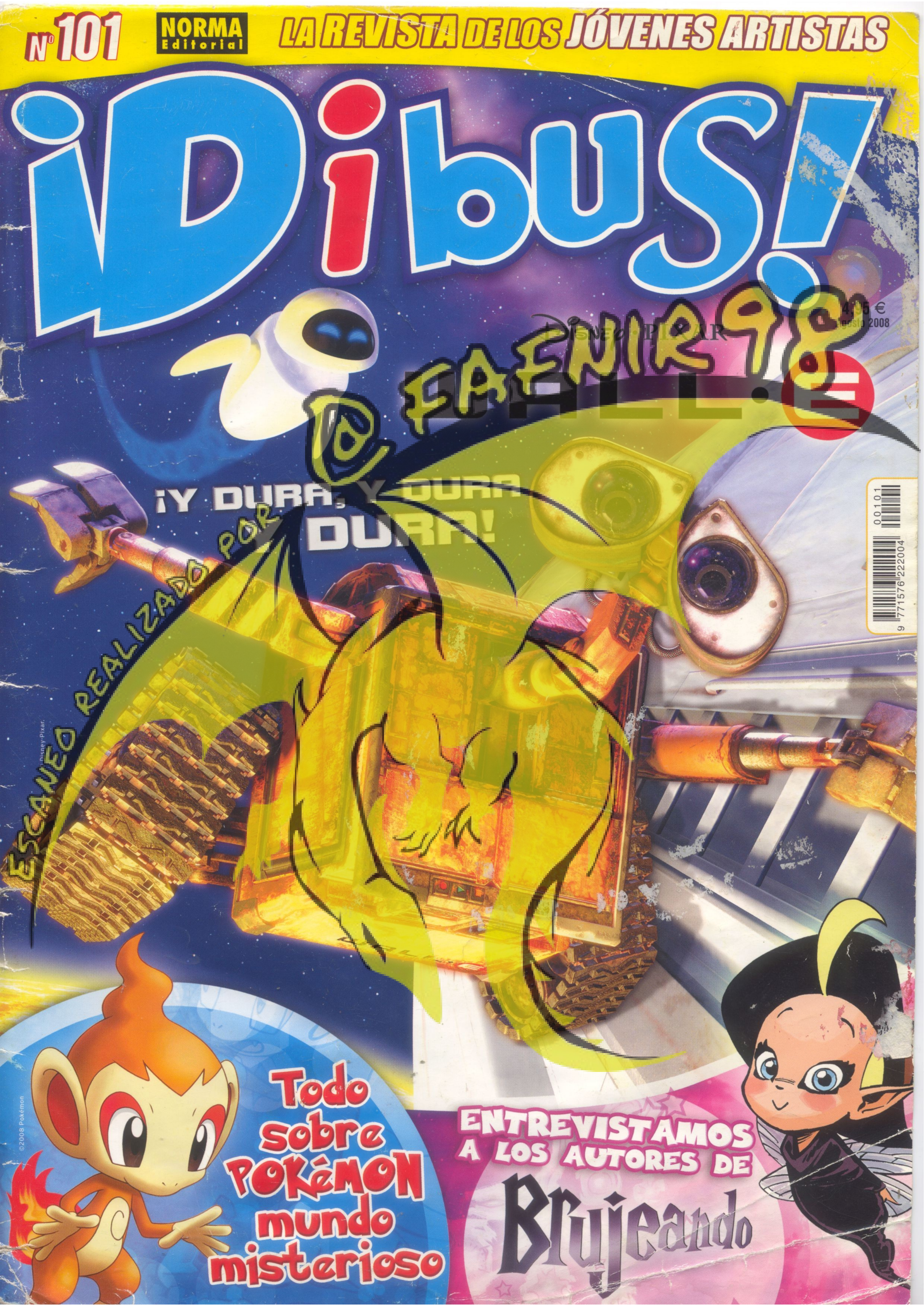


Nº 101
NORMA Editorial
LA REVISTA DE LOS JÓVENES ARTISTAS
¡Dibus!
4,15 €
Agosto 2008
Disney · PIXAR
WALL·E
¡Y DURA, Y DURA Y DURA!
ESCANEO REALIZADO POR @FAENIR98
Todo sobre POKéMON mundo misterioso
ENTREVISTAMOS A LOS AUTORES DE
Brujeando
©2008 Pokémon

EL TIEMPO SE HA DETENIDO.
TODO ESTÁ OSCURO...
ES HORA DE SACAR EL POKéMON QUE HAY EN TI...
...¡Y SALVAR EL MUNDO!

Pokémon
Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL TIEMPO

Llega el nuevo Mundo Misterioso, la última aventura de Pokémon. Únete al equipo de Exploradores del tiempo o al de Exploradores de la oscuridad. Adéntrate en una región desconocida y enfréntate a nuevos enemigos, combates y desafíos. ¡Ahora el Pokémon eres tú!





The Pokémon Company
Zona ADSL Wi-Fi Telefónica
3+
www.pegi.info
AHORA NINTENDO DS LITE
DISPONIBLE EN TRES NUEVOS COLORES
Si vas a la playa este verano no olvides tu Nintendo DS
ni tu juego de Pokémon Diamante o Pokémon Perla.
Entra en www.nintendoplaya.com
e infórmate de cómo conseguir a Darkrai.
Pokémon Mundo misterioso
Exploradores del tiempo
NINTENDO
pokemon.nintendo.es
©2008 Pokémon. ©1995 2008 Nintendo/Creatures Inc./ AK inc. ©1993 2008 HUNSOFT. TM, and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nint



Los cómics de ¡Dibus!
La pandilla de Dibu
Guión y dibujo: Àlex López
¡CHOOOF!
YA HE TENIDO SUFICIENTE VERANO POR HOY...
@FAFNIR98


Disney · PIXAR
WALL·E
EL VIDEOJUEGO
UN PEQUEÑO ROBOT,
UNA ENORME AVENTURA.
WWW.WALLEELVIDEOJUEGO.ES
XBOX 360
Wii
PlayStation 2
NINTENDO DS
PIXAR



¡Bienvenido! 101

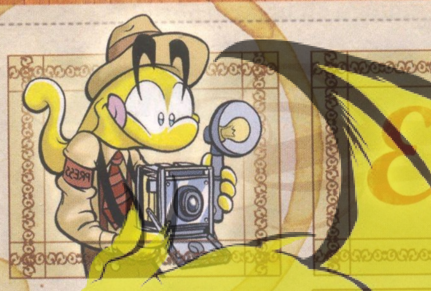
¿Qué tal van las vacaciones, dibucolega? Suponemos que muuuy bien, pero la verdad es que con este calor lo único que apetece es flotar, ya sea en el mar o en la piscina... y, cómo no, pasar un buen rato con tu ¡Dibus!

Este mes no puedes perderte el concurso más bestia de la historia de la revista, participa creando tu propio cómic y gana viajes, consolas y cómics, y no solo eso: en agosto te traemos un montón de reportajes, los cómics más divertidos, videojuegos, los mejores dibuconsejos para que dejes con la boca abierta a tus colegas... ¡y mucho más! En agosto, aprovecha a tope tu ¡Dibus!

SUMARIO

DIBUCONCURSOS


LOS CÓMICS DE ¡DIBUS!
2 LA PANDILLA DIBU
Àlex López
PASANDO EL RATO 4
En el cole pueden hacerse muchas cosas además de ir a clase, y si no que se lo pregunten a los protas de este divertido cómic.
5 CAPUCHONCITA
Javier Espila
9 LOS PEQUEÑOS DIABLOS
Olivier Dutto
12 MINIMONSTERS
David Ramírez
21 PIM, PAM, PUM... TIERRA
Dani Cruz
26 PÍO, PÍO... ¡CUAK!
Lapuss, Baba & Tartuff
38 DINOKID
David Ramírez
38 PINCOCHO
Javier Espila
76 ZUMBAOS
Juan Carlos Bonache
¡DIBUS! SOMOS...
Consejo de redacción: Estefanía Vidal y Óscar Valien
era y Alba Zayas.
J.C Bonache, Olivier Dutto, Javier Espila, Àlex López, Isidre Monés, Davi
o Peregrina Víctor
Baba, Lapuss y Tartuff. Diburredactores: Raúl Barrantes y Mónica Larrubia.
: Norma Editorial,
Produce: Marià Martí. Internet: Iván Clemente y Nuria Campamà. Redacción: Pg.
elona. Tel.: 93 30
40 38 Fax: 93 303 68 31 revistadibus@normaeditorial.com Publicidad: Albert Amo
303 68 36 Promociones: Carme Fernández. Tel.: 93 303 42 25 Dibutienda, suscripcio
sé Cardena
902 120 144 correo@normaeditorial.com Imprime: Litografía ROSÉS Distribuye:
64 48)
legal: B-52787-2000 Distribución controlada por
¡DIBUS! no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores. Prohibida la reproducció
los contenidos de esta
publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. ¡DIBUS! © 2008 NORMA Editorial. Las imágenes son
arios, y han
lizadas con fines informativos. Las obras gráficas son © de sus respectivos autores o propietarios.
Capuchoncita ROJA
Guión y dibujo: Javier Espila
POLICÍA
NO CRUZAR
HABER CUMPLIDO SU CONDENA, LA
LE PERDONÓ POR LOS INCIDENTES
Y LOS 7 CABRITILLOS...
Y SIN TRABAJO, LOBO FEROZ NO
ÁS REMEDIO QUE REINCIDIR.



El Noticiero Planet

Las noticias más frescas de la redacción de ¡DIBUS! Núm. 101

CNEXION TOUR



Si te molan los personajes de Cartoon Network y te gusta divertirte (¡a quién no!), no puedes perderte la CNxion Tour 2008. ¿Que qué es? Pues una gira protagonizada por los personajes de Cartoon en la que te lo pasarás bomba practicando los deportes más locos (una carrera de coches reciclados con **Ed, Edd y Eddy**), saltando en el superhinchable de las **Supernenas**, volando en el "mini bungee-jumping" de **Ben 10**, o bailando y cantando sobre un escenario. Atento a las fechas, dibucolega, porque todavía quedan cuatro ciudades por visitar, ¡ah! y la entrada es gratuita:



Alicante (26 julio) ❖ Gijón (9 agosto) ❖ Santander (23 agosto) ❖ Madrid (13 septiembre)

+ info: www.CartoonNetwork.es

Concurso de dibujo



Si subes a un avión de Iberia entre el 1 de julio y el 30 de septiembre y tienes menos de 12 años, no te olvides de participar en su concurso de dibujo (en el que por cierto, el oso **Berni** te contará las instrucciones a seguir). Y atento, porque los dibujos premiados ganarán fantásticos viajes.

Fin de InuYasha



Pues sí, después de más de 12 años, el manganime INUYASHA llega a su fin. El manga finalizó en Japón el pasado 18 de junio después de 56 tomos (en España se han publicado hasta 50), convirtiéndose así en la obra más larga creada por su autora **Rumiko Takahashi**.

JAPONÉSADAS

¿Eres fan del manga y del anime? ¿Te vuelve loco todo lo que tiene que ver con la cultura japonesa? ¿Tienes muchas preguntas y pocas respuestas? Pues atento colega, porque nuestro experto en Japón, **Tenshi-Kun** (el editor manga de Norma Editorial), resolverá todas vuestras dudas, o al menos eso nos ha prometido... Envíanos un mail a revistadibus@normaeditorial.com con el asunto Japón y pregúntanos lo que quieras sobre el país del Sol Naciente, las mejores preguntas serán publicadas y contestadas, claro, en las páginas de la revista.

¡Tienes hasta el 15 de septiembre!

Este de aquí es Tenshi-Kun.





Salón del Manga BCN

Atención fans del manga y del anime, el Salón del Manga de Barcelona ya tiene fecha. Se celebrará del 30 de octubre al 2 de noviembre de 2008 en La Farga de Hospitalet de Llobregat (Barcelona). Como sucedió el año pasado, volverá a haber tres recintos, el precio de la entrada general será de 6 euros, y si vas disfrazado el viernes 31 de octubre podrás entrar gratis. ¡Hala, ya puedes empezar a pensar de qué vas a ir este año!

Space Chimps



A finales de este mes se estrena la peli de animación **SPACE CHIMPS**, protagonizada por **Ham III**, el nieto del primer chimpancé que fue enviado al espacio. En concreto el estreno será el 22 de agosto, y atento, porque la peli tendrá hasta su propio videojuego. ¡Qué ganas de verla!

Helado lanzabolas

Que sí, que sí, que este helado, además de estar riquísimo (chocolate, fresa y vainilla) y bien fresquito para que no te achicharres con tanto calor, aparte de eso, su palo es un juguete. Se llama "Shoot lanzabolas" y lleva municiones de colores. Lo único que tienes que hacer es apuntar al objetivo y soplar con todas tus fuerzas. ¿Te atreves con este helado?



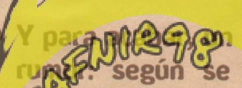
Ojito con los Rabbids



El próximo mes de noviembre, los conejitos más locos del mundo volverán a invadirnos con el juego **RAYMAN RABBIDS: TV PARTY** (Wii). Vale, todavía queda un poco para que lleguen, pero si los echas de menos no dudes en hacerle una visitilla a su divertidísima web: http://rabbids.es.ubi.com

NEWS

falta que te
MISTERIO DEL
ximo mes
todavía
ses, para
boca te
ntas imá-
eli de tu
morimos



Y para ... un rumor: según se dice por Internet, en la sexta peli no podrá verse la escena del funeral de Dumbledore.



El Mando

¡Dibucolega, este verano la tele se ha puesto las pilas! Y si no te lo crees, no tienes más que echarle un ojo a nuestro ranking. Gracias a tus votos, DRAGON BALL GT y BEN 10 están en lo más alto. ¡Pues que así sea!



RANKING TV

1 DRAGON BALL GT

Los fans de DRAGON BALL no han parado de votar a este mítico anime hasta auparlo al primer puesto de nuestro ranking.



2 KERORO



3 LOS SIMPSON



4 DORAEMON

5 EL ZORRO GENERACIÓN Z



RANKING TV DIGITAL

1 BEN 10

Que sí, que en muy poquito tiempo BEN 10 se ha convertido en una de las series prefes de casi todos los dibucolegas, normal, ¡sus aventuras son una auténtica pasada!

2 PRETTY CURE



3 SHIN CHAN

4 CHOWDER

5 BOB ESPONJA

MI SERIE PREFE

María Laprepo, Madrid

Mi serie preferida es SARGENTO KERORO, y me gusta porque no paro de reírme mientras la veo. Todos los protas, sobre todo Keroro, están como una cabra. El argumento de la serie es muy original, va de unas ranas alienígenas que llegan a la Tierra y empiezan a vivir con familias japonesas. Pero en realidad lo que quieren es conquistar nuestro planeta, aunque todos sus planes les salen mal porque son muy raros. Mi personaje preferido de la serie es Koyuki porque es la ninja del grupo.

Envíanos un mail a revistadibus@normaeditorial.com con el asunto "mi serie prefe" y cuéntanos cuál es tu serie de dibujos preferida y por qué te gusta tanto. Los mejores mails serán publicados en las páginas de la revista. Venga, dibucolega, no seas vago ¡estamos ansiosos por enterarnos de tus dibusugerencias!





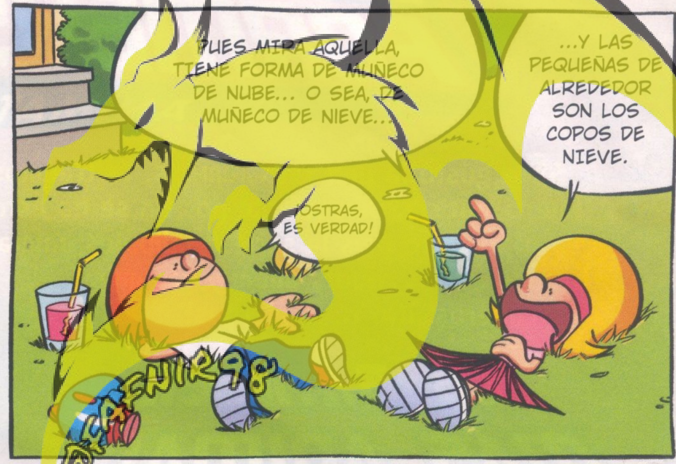


LOS PEQUEÑOS DIABLOS



Guión y dibujo: Olivier Dutto Color: Benoît Bekaert

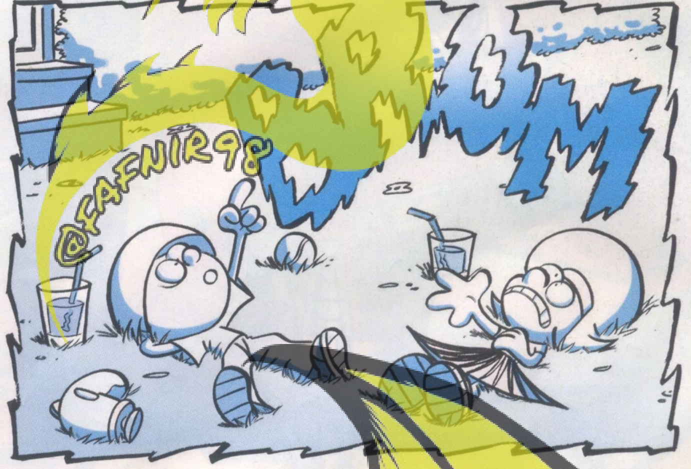


















Si te gustó la peli Transformers, te traemos una buena noticia, dibucolega: por fin se ha estrenado en nuestro país la serie de dibujos animados basada en los robots alienígenas más cañeros. ¡No te la pierdas!

La batalla más animada

Ya sabes que los **Autobots** (liderados por **Optimus Prime**) y los **Decepticons** (liderados por el malvado **Megatron**) nunca se han llevado demasiado bien, y en la nueva serie Transformers Animated la cosa no cambia. En esta ocasión, la aventura comienza por culpa del azar, y es que debido a un accidente los **Autobots** no tienen más remedio que aterrizar en nuestro planeta. Y claro, la Tierra es muy diferente de Cybertron, el planeta de origen de los **Transformers**. Pero **Optimus Prime** y compañía contarán con la ayuda de **Sari Sumdac**, una niña de 8 años inteligente y más traviesa de la cuenta. **Sari** esconde un secretillo: tiene en su poder el Allspark, un potentísimo artilugio que persiguen todos los **Transformers**. ¡La batalla robótica más emocionante está servida!

Megatron

Es el líder de los Decepticons y el malo malísimo de la serie, solo sueña con destruir a sus enemigos y, de paso, en conquistar nuestro planeta.

Sari

Tiene 8 años y es hija de un conocido científico (el doctor Isaac Sumdac). No se lo piensa dos veces a la hora de ayudar a los Autobots.

Optimus Prime

Es el jefe de los Autobots, y puede transformarse en un camión de los grandes.

Emisión

Cartoon Network: De lunes a viernes a las 19.15.



¿Cómo, que todavía no te has enterado del último notición televisivo? Pues si eres seguidor de las series Disney, deberías estar más que contento...

¡DISNEY CHANNEL POR LA CARA!

Sí, sí, has leído bien, dibucolega, es que desde el pasado 1 de julio Disney Channel ha dejado de ser un canal exclusivamente de pago, y ahora se emite en TDT (Televisión Digital Terrestre) de forma gratuita. Lo único que necesitas para poder verlo en tu casa es un equipo receptor de TDT (el mismo que se usa para ver entre otros canales CLAN TVE). Disney Channel tiene un porrón de series de animación (y otras de imagen real) de lo más divertidas. ¡Mira lo que te espera!

Si todavía no sabes quiénes son la tribu de los Pupununu, échale un ojo a las aventuras de Tak, un chico con unos poderes mágicos de los más inusuales.

¿LOS PUPUNUNU?

Tak, el prota de esta serie, es un chico de 14 años que vive en medio de la jungla junto a su tribu los Pupununu. Su vida es más o menos tranquila, pasándoselo bien con sus amigos **Jeera** y **Keeko**, y ayudando al chamán de la tribu (algo así como el mago de los Pupununu). Pero un buen día **Tak** salva de una muerte segura a un Juju (uno de los seres mágicos de la tribu), y claro, todo comienza a cambiar. Como agradecimiento por haberle salvado, **Tak** recibe nada más y nada menos que el poder Juju. Y ojito, porque normalmente ese poder está reservado para chamanes de 177 años de edad. Así que ahora que **Tak** se ha convertido en el nexo de unión entre los Juju y los Pupununu, tendrá que intentar no alterar el equilibrio entre ellos, ¡y controlar sus poderes a toda máquina!

EMISIÓN
Nick
De lunes a jueves a las 14.05 y a las 18.20.


Guión, dibujo y color: David Ramírez
¡A VOSOTRAS AÚN
OS HABÍA DIBUJADO,
MAÑANA ME VOY DE
VILLA SUSTO!
MMM... ¡LLAMARÉ AL CUADRO "LAS TRES DESGRACIAS"!
ESTA CHICA DIBUJA MUCHO MEJOR DESDE QUE SE PUSO GAFAS...
¡YA TE DIGO!



SUPER SMASH BROS. BRAWL
12+
www.pegi.info
¡PELEA CON TODOS!
Puede que se quede a un lado cuando empieza la acción, pero con tres Pokémon bajo sus órdenes, ¿quién se atreve a culparle? El Entrenador Pokémon puede alternar las temibles habilidades de lucha de Squirtle, Ivysaur y Charizard en cualquier momento para confundir a sus oponentes y decantar la pelea a su favor. Además, con el deslumbrante Remate Triple final, que combina los poderes de los tres Pokémon, alucinarás con las ventajas del trabajo en equipo!
CHARIZARD
Golpe Roca
Vuelo
SQUIRTLE
Pistola de Agua
Refugio
Cascada
IVYSAUR
Recurrente
Hoja Afilada
Látigo Capa
TÉCNICAS D
Cambio de Pokémo
BUSCA EL GOLPE FINAL DESDE EL 27 DE JUNIO.
Nintendo
Wii



WALL·E

¿Qué pasaría si el último habitante de la Tierra fuera un robot? ¿Qué pasaría si después de 700 años ese robot hubiese desarrollado su propia personalidad? ¿Qué pasaría si estuviese a punto de vivir la mayor aventura de su robótica vida?

EL ÚLTIMO ROBOT DE LA TIERRA

Al menos, el último que queda en funcionamiento... y es que desde que los humanos tuvieron que abandonar la Tierra a toda prisa, Wall·e se ha convertido en su único habitante. El robótico prota de la última peli de Disney·Pixar lleva más solito que la una la friolera de 700 años, y se dedica a limpiar nuestro planeta, y claro, después de tantos años **Wall·e** ha desarrollado su propia y curiosa personalidad.

¿PERO DÓNDE SE HAN METIDO LOS HUMANOS?

Vale, vayamos por partes: la historia de **Wall·e** está situada en un futuro no tan lejano, en el que nuestro planeta se ha convertido en un basurero donde resulta imposible vivir. Así que no hay otra opción, y los humanos deciden marcharse en una nave espacial enorme (en serio, mide varios kilómetros de largo y caben cientos de miles de residentes). El plan es vivir a bordo de Axioma (la nave enorme) hasta que la atmósfera de nuestro planeta sea un pelín más respirable. Y ahí es donde aparece nuestro prota; la compañía Buy N Large (la mayor fábrica de robots del universo) envía a un montón de robots del igualitos a **Wall·e**, cuya misión es dejarlo todo limpito para [illegible] Tierra vuelva a ser un lugar habitable. El problemilla es [illegible] 700 años, y nadie sabe cuándo van a volver...

EVE

CREADOR: la compañía Buy N Large.

HABILIDADES: es una de las mejores buscadoras de su clase.

DEFECTOS: está demasiado obsesionada con su trabajo, bueno, al menos la mayor parte del tiempo.

CURIOSIDAD: tiene una pistola [illegible] por si las moscas.

M-O

CREADOR: la compañía Buy N Large.

HABILIDADES: limpiar de "elementos extraños" el interior de la nave Axioma.

DEFECTOS: está obsesionado con limpiar, hasta se le mete entre tuerca y tuerca la idea de quitarle la mugre que recubre al pobre **Wall·e**.

CURIOSIDAD: al principio digamos que no se lleva nada bien con el robot prota, pero pronto se convierte en su fiel compinche.

GO-4

CREADOR: la compañía Buy N Large.

HABILIDADES: llama la atención allá donde va.

DEFECTOS: es [illegible] demasiadamente obediente.

CURIOSIDAD: tiene una sirena luminosa a modo de cabeza (seguro que siempre perdía jugando al escondite).



AUTO

CREADOR: la compañía Buy N Large.
HABILIDADES: es el mejor piloto automático que ha tenido la nave Axioma (claro que también es el único).
DEFECTOS: es muy cabezota y está decidido a cumplir cualquier orden que le den sus jefes, sea la que sea...
CURIOSIDAD: lleva nada más y nada menos que 700 años pilotando la nave Axioma. ¡Como le pille la poli seguro que le multan por no descansar nunca!

DEFECTUOSOS

AR-

FUNCIÓN: paraguas.
FALLO TÉCNICO: se abre y se cierre cuando le da la gana.

PR-T

FUNCIÓN: esteticista.
FALLO TÉCNICO: es incapaz de dejar guapas a sus clientas.

VAQ-M

FUNCIÓN: aspirador.
FALLO TÉCNICO: escupe basura en lugar de aspirarla.

HOLA, ¿ESTÁS SOLO?

Además de limpiar la Tierra, a **Wall·e** le encanta ver en su tele un viejo musical llamado Hello Dolly (el argumento es más o menos: chico conoce chica, se enamoran y son felices). Y de tanto ver la misma cinta, a **Wall·e** le entran ganas de enamorarse... algo bastante difícil cuando eres el único habitante de planeta. Pero un buen día aparece **EVE**, una robot de búsqueda de lo más *robo-atractiva*. **EVE** forma parte un ejército de robots enviados a la Tierra en una misión secreta de reconocimiento. Pero harta de no encontrar lo que estaba buscando, la estilosa **EVE** decide tomarse un descanso y se hace amiga de **Wall·e**, que por cierto, está enamoradísimo de ella. Juntos emprenderán un viaje increíble por el espacio...

WALL·E

CREADOR: la compañía Buy N Large.
HABILIDADES: es un trabajador incansable, ¡lleva 700 años sin parar de currar!
DEFECTOS: se pone melancólico con las pelis románticas, y es bastante asustadizo.
CURIOSIDAD: le encanta encontrar tesoros entre la basura y almacenarlos en su casa.



MADE IN DISNEY PIXAR

Para hacerse una idea del funcionamiento de un robot, los animadores de Disney·Pixar hablaron con expertos de la Nasa, fueron a conferencias sobre robots, incluso se llevaron algunos para estudiar sus movimientos. La estructura física de Wall·e está basada en su misión como robot, los animadores visitaron una planta de reciclaje para inspirarse. Sabían que Wall·e tendría que moverse por montañas y montañas de desperdicios, y que tendría que compactar cubos de basura, y tener algún tipo de manos para poder gesticular. A partir de ahí se pusieron lápiz a la obra, hasta dar con el diseño definitivo del protagonista.

¡QUE HUMANOS MÁS RAROS!

Para crear a los humanos del futuro, los animadores de Disney·Pixar hablaron con expertos de la Nasa, estos les contaron las consecuencias que tiene para las personas vivir mucho tiempo sin gravedad: entre otras cosas se te atrofian los músculos, tienes la cabeza roja e hinchada porque se te acumula mucha sangre...

¿Sabías que las "voces" de los robots han sido creadas por Ben Burtt, el mismo que creó las de los droides de Star Wars?

Y antes de que empiece la peli, no te pierdas el divertidísimo corto Presto.

PUES A MÍ ME RECUERDA A...

Hay muchas teorías sobre a quién recuerda **Wall·e**. Después de mucho pensarlo, en la redacción de ¡Dibus! hemos llegado a la conclusión de que **Wall.e** tiene algo del extraterrestre más entrañable de la historia del cine, o sea, **E.T.**, y algo de Johnny 5, el prota de la peli Cortocircuito. Claro, que eso es solo nuestra opinión.

JOHNNY [CORTOCIRCUITO]



O esa era la intención. Lamentablemente, esta página aún no está disponible.

No obstante, puedes contactar conmigo para enviarme material de la siguiente forma:

Twitter: @Fafnir98
BlueSky: @fafnir98.bsky.social
Mail: faenrir1998@gmail.com

Gracias por la ayuda y disculpa las molestias ^_^U



O esa era la intención. Lamentablemente, esta página aún no está disponible.

No obstante, puedes contactar conmigo para enviarme material de la siguiente forma:

Twitter: @Fafnir98
BlueSky: @fafnir98.bsky.social
Mail: faenrir1998@gmail.com

Gracias por la ayuda y disculpa las molestias ^_^U



DORAEMON

FAMOSO POR: ser el único gato robot del espacio sin orejas capaz de sacar a **Nobita** de los líos en los que se mete.

CREADOR: pueeeees... no lo sabemos a ciencia cierta, lo único que está claro es que salió de una fábrica de robots del siglo XXII.

HABILIDADES: visión infrarroja, superoído, bigote-radar, bolsillo mágico... y un montón más, ¡anda que no molaría tener una mascota así en casa!

DEFECTOS: le tiene pánico a los ratones, claro que es normal, fue un ratón el que se comió las orejas de **Doraemon** mientras se echaba una siestecita.

CURIOSIDAD: Al principio **Doraemon** era de co naranja, pero tras perder sus orejas no paró llorar durante muchos días, y sus lágrima hicieron aparecer su verdadero color.

BENDE

FAMOSO POR: ser el

CREADOR: la corpo en Tijuana (México)

HABILIDADES: poc **Matt Groening.**

DEFECTOS: aunque es un robot, **Bender** ... humano, así que tiene bastantes defectos...

CURIOSIDAD: el cuerpo metálico de **Bender** tiene tan solo 4 años, pero su cabeza tiene 1057.

ARALE

FAMOSA POR: ser la única niña de su pueblo capaz de desenroscarse la cabeza y lanzarla al aire.

CREADOR: Sembee Norimaki.

HABILIDADES: puede escupir fuego por la boca, es una *crack* en mates y a pesar de su tamaño tiene una fuerza descomunal.

DEFECTOS: es un poco miope y, por decirlo de alguna forma, tiene la cabeza llena de pajaritos.

CURIOSIDAD: le encanta pinchar cacas con un palo y jugar con ellas...



Estreno
13 de agosto

BATMAN
EL CABALLERO OSCURO

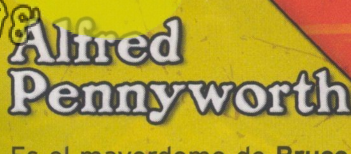
Prepárate para una nueva sobredosis de acción con la sexta peli protagonizada por Batman, y ojito, porque esta vez el hombre murciélago tendrá que enfrentarse al criminal más chalado de Gotham City.

Vuelta a los inicios

BATMAN: EL CABALLERO OSCURO es ya la sexta peli basada en las aventuras de este famoso superhéroe salido del cómic. Se trata de la continuación de BATMAN BEGINS, o sea, una vuelta a los inicios del hombre murciélago. No queremos darte muchos detalles sobre la peli, es mejor que la veas tu mismo, pero te advertimos que los nalos de esta entrega son de los que provocan más de un pesadilla; por suerte **Batman** contará con alguna que otra ayudita.







Bat Pod

Esta pasada de moto es el nuevo juguetito de **Batman**. La Bat Pod puede moverse por cualquier superficie y lleva incorporadas todas las armas que te imagines y más.

Alfred Pennyworth

Es el mayordomo de **Bruce Wayne**, y desde la muerte de sus padres lo ha criado como si fuera su propio hijo.



Lucius Fox

Se encarga de gestionar Industrias Wayne, la empresa que **Bruce** heredó de sus padres, y que le convierte en la persona más rica de todo Gotham City.

James Gordon



El comisario de la policía junto a **Batman** intentará acabar con el crimen organizado de la ciudad.



Nuevos enemigos

Joker



Probablemente, el criminal más chalado con el que se ha enfrentado **Batman**. A **Joker** le encanta sembrar el caos y la destrucción allá donde va. No le importa nada ni nadie.

Two face



Otro de los malos a los que tendrá que enfrentarse **Batman**. Es un personaje muy complejo, con un ansia de venganza inapagable.



Los cómics de ¡Dibus!
PIM
PAM
PUM
¡TIORRA!
POR CULPA DEL AZAR, LOS TRES ALIENÍGENAS MÁS GAMBERROS DEL UNIVERSO HAN ATERRIZADO EN NUESTRO PLANETA Y OJITO CON ELLOS, PORQUE SU MISIÓN CONSISTE EN... ¡LIÁRSELA A LOS TERRÍCOLAS!
¡VENID A VER LA DEPURADA TÉCNICA DE UN LANZADOR DE PESO PROFESIONAL!
PESO PROFESIONAL, ESO SÍ.
CALLA Y OBSERVA...
¡UMPF!
¡PREEF!
¡AAAUU!
¡JA! ¡QUÉ LANZAMIENTO! ASOMBROSO, ¿EH?
JE JE JE
CRUNCH CRUNCH
¡UPS!
GRECIA
Dibujo: Dani Cruz
Guión: Víctor Osorio
EN LA ANTIGÜEDAD LOS JUEGOS OLÍMPICOS ERAN FIESTAS RELIGIOSAS, CULTURALES Y DEPORTIVAS EN HONOR A LOS DIOSES Y ERAN MUCHO MÁS VARIADOS. ¡HASTA HABÍA COMPETICIÓN DE POESÍA Y DE MÚSICA!
LA ACRÓPOLIS DE ATENAS ES EL LUGAR MÁS FAMOSO DE GRECIA. ALLÍ ESTABAN LOS TEMPLOS QUE LOS ANTIGUOS GRIEGOS VISITABAN CONSTANTEMENTE. SE DICE QUE ALLÍ ESTÁ ENTERRADO EL PRIMER REY DE ATENAS: CÉCROPE, MEDIO HOMBRE, MEDIO SERPIENTE.
EL ARTE Y LAS CIENCIAS DE LA ANTIGUA GRECIA HAN INFLUIDO MUCHO EN EL MUNDO. DE HECHO, HOY EN DÍA SEGUIMOS USANDO EL MISMO SISTEMA POLÍTICO QUE ELLOS INVENTARON: LA DEMOCRACIA. ¡MENOS MAL QUE LOS POLÍTICOS TERRÍCOLAS NO USAN TOGAS!
¡ÑAM ÑAM!
?
?
LA GRECIA CLÁSICA ES CONOCIDA POR SU AFICIÓN A LA FILOSOFÍA. LOS MÁS SABIOS SE REUNÍAN PARA DISCUTIR SOBRE CUESTIONES MUY COMPLEJAS. COMO PODÉIS VER EN LA FOTO, NOSOTROS TAMBIÉN SOMOS GRANDES FILÓSOFOS...
COCINA TERRÍCOLA
~MOUSSAKA~
La Moussaka es uno de los platos más típicos de Grecia. Es una especie de lasaña donde se usan berenjenas para separar las diferentes capas. Lo hemos intentado hacer pero no nos ha salido muy bien. Seguiremos intentándolo.
?
@FAFNIR98

Cómo se hace... Comecaminos

Nos hemos colado en el estudio de grabación de Comecaminos, para enseñarte cómo se hace el programa que más mola de la tele. ¡Síguenos, dibucolega!

De dónde sale Comecaminos

Manu Gil

La idea original se le ocurrió a **Manu Gil** y **Jorge Gabarró.** Todo comenzó cuando Televisión Española les encargó la difícil tarea de crear un programa para niños que fuera original, divertido y diferente a los demás. Así que **Manu** y **Jorge** comenzaron a quemar neuronas en busca de ideas. Y un buen día, por la calle, se cruzaron con una de esas furgonetas "hippies" (las míticas Volkswagen). ¡Y zas! Se les encendió la lucecita: la base del programa sería una furgoneta con la que podrían visitar un montón de lugares interesantes, y el programa se grabaría en un garaje y en la propia furgoneta. Y aunque los primeros tiempos fueron duros (rodar en un garaje en invierno y sin calefacción no es como para echar cohetes) gracias a su éxito el Comecaminos acabó mudándose a los Estudios Prado del Rey que Televisión Española tiene en Madrid.



Jorge Gabarró

Si quieres estar al día de todo lo que pasa en el Comecaminos sigue este link: www.comecaminos.tve.es

Las ideas

Jorge, Iosu, Almudena y **Dani**, o lo que es lo mismo, el equipo de guionistas de Comecaminos, se encargan de buscar los contenidos más divertidos que después tendrán que convertir en guiones para las diferentes secciones del programa. Para hacer su trabajo hace falta mucha imaginación, y nunca viene mal la ayudita de Internet, y de libros y pelis interesantes.

El nombre del programa viene del famoso Correcaminos (probablemente el dibujo animado más veloz de todos los tiempos).



El equipo de guionistas junto a Alicia (subdirectora) y Bea (la documentalista).

Producción

Teresa, **Victoria**, **Marta**, **Selva** y las dos **Verónicas**, se encargan de conseguir todo lo que va a salir en el programa, desde un vaso hasta la *furgo* de Comecaminos. También organizan las grabaciones en el plató y las que se hacen en el exterior (como por ejemplo en Faunia, en los salones del cómic de diferentes ciudades...).

Las chicas del departamento de producción solucionan cualquier problema en un pispás".

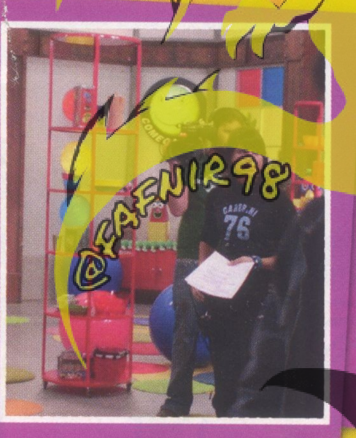


REALIZACIÓN

La misión del realizador consiste en coordinar la grabación del programa y la posproducción (después de grabar las diferentes secuencias), o sea, que controla todo lo que se verá después en la tele. O como nos dijo el propio **Miguel**: "Mi misión consiste en que todo quede bonito".



Antonio (director), Miguel (realizador) y Manu (director).



LA REGIDORA

"¡Prevenidos! ¡Silencio! ¡Acción!". Esas tres palabras son las que más repite **Andrea** durante la grabación de Comecaminos. Ella es el punto de conexión entre el realizador y los que están en el plató (presentadores, cámaras y miembros del equipo de producción).

Ya sea por culpa de un ruido, o por un problema con alguna cámara, o por que el presentador se haga un lío con el guión... cuando se graba un programa de la tele es inevitable repetir alguna que otra escena.

ATREZZO

El plató del Comecaminos es un mundo lleno de color en el que hay de todo, desde letras adornando el microondas de **Piscore** a muñequitos escondidos en la nevera.





LOS CÁMARAS

¿Un primer plano de **Píscore**? ¿O mejor grabamos con la steadycam (cámara autónoma)? Para rodar el programa se utilizan diferentes cámaras, según los tipos de planos que se vayan a grabar. Plano medio, plano general, primer plano, la cámara en mano. Y claro, no todos los cámaras graban todas las tomas, así que hay momentos "muertos", como puedes ver en las imágenes.





¿Sabías que entre toma y toma, los miembros del equipo de Comecaminos se zampan los diverdeliciosos platos que se le ocurren a Píscore?

LA COCINERA + DIVERCREATIVA

Durante nuestra visita al plató de grabación de Comecaminos, pudimos ver a **Píscore** haciendo de las suyas. La cocinera más divertida y locuela de la tele no para de hacer bromas ni cuando las cámaras están apagadas.

ANDREA Y ÁLEX

Andrea y **Álex** son, probablemente, las dos caras más conocidas de Comecaminos. Y es que estos chicos, además de estar algo chiflados, no paran quietos ni un momento.







Aquí estamos de nuevo con nuestra sección *Dibuecológica* esta vez queremos hablarte de un elemento esencial para la vida en nuestro planeta: el agua. Y es que ni los humanos, ni ningún otro ser vivo, podríamos existir sin ella.

NUESTRO TESORO: EL AGUA

Pues sí, así de importante es el agua. ¿Y cuál es el problema? Pues que el cambio climático, la contaminación de los ríos y el despilfarro del agua en los países ricos están provocando problemas de abastecimiento en algunas zonas del planeta. Ojo al siguiente dato: más de 1.000 millones de personas sufren la falta de agua potable, ¡1.000 millones de personas no tienen suficiente agua para beber! Dibucolega, este verano piénsatelo bien antes de malgastar agua rellenando una pistola de agua o un globo, ¡el agua no es un juguete, todos la necesitamos para poder vivir!

¿QUIÉN CONTAMINA EL AGUA?

El agua potable se puede contaminar de varias formas. La más peligrosa es la contaminación que provocamos las personas: las fábricas utilizan sustancias tóxicas para elaborar los productos que nosotros consumimos, y en muchas ocasiones esas sustancias acaban en nuestros ríos. Los vertidos tóxicos, ya sean por catástrofes como la del Prestige en las costas gallegas hace unos años o por vertidos ilegales de las fábricas, no solo afectan al agua, también a la flora y fauna que vive en ella. Otro factor contaminante es el exceso de residuos que se produce en las grandes ciudades.

INUNDACIONES, SEQUÍAS, TORNADOS

Desde hace unos años parece que el tiempo se ha vuelto loco. En unas partes del planeta hay sequías devastadoras, y en otras inundaciones que provocan miles de muertos y pérdidas millonarias.

Ilustración de J.G. Bonache

UNOS CUANTOS CONSEJOS

- Cada vez que tiras de la cadena se gastan entre 9 y 12 litros de agua potable, ¡un auténtico despilfarro! Así que no utilices nunca el váter como si fuera una papelera.
- Un truco para ahorrar agua consiste en colocar dentro de la cisterna una botella llena de agua o arena, de esta forma cada vez que tires de la cadena saldrán unos 2 litros menos de agua. La clave está en ahorrar.
- Cuando te laves los dientes no dejes el grifo abierto todo el tiempo, ¡no es necesario!
- Para llenar una bañera necesitas 300 litros de agua, mientras que para darte una ducha gastas unos 80 litros, así que ya sabes, dúchate en lugar de bañarte, el planeta te lo agradecerá.
- Otra forma de ayudar al planeta consiste es que hagas de detective contra el goteo; sí, sí, solo tienes que comprobar si alguno de los grifos de tu casa pierde agua, si es así, ya estás avisando a tus padres para que hagan algo.

Un consejo; llena la lavadora hasta los topes. Eso ayuda al medioambiente y hace que tus padres se ahorren mucha pasta.

¿EN QUÉ GASTAMOS EL AGUA?

- 50% baño (ducha, tirar de la cadena, lavarse los dientes...).
- 25% lavar platos, poner lavadoras, fregar el suelo...
- 20% riego de parques, fuentes, piscinas...
- 5% agua de boca (la que bebemos).

¿SABÍAS QUE...

...las tres cuartas partes de nuestro cuerpo están formadas por agua, y la necesitamos para que nuestros órganos internos funcionen correctamente?

...en algunos lugares de África la gente sobrevive con menos de 10 litros de agua al día (menos de la que tú gastas cuando tiras de la cadena)?

...si bebiésemos agua del mar nuestro cuerpo intentaría equilibrar el exceso de sal, y al no conseguirlo, nuestros órganos internos fallarían y moriríamos deshidratados? (Nos referimos a beber agua del mar en grandes cantidades, así que tranqui, que si tragas un poquito en la playa no te va a pasar nada).

...existen plantas desalinizadoras que convierten el agua del mar en agua potable? (El problema es que es un proceso muy muy caro).

...los desiertos se mueven, y que avanzan lentamente convirtiendo en desierto zonas que antes eran fértiles?

...para fabricar productos reciclados se gasta menos agua? (Por ejemplo, para fabricar 1 kilo de papel nuevo se gastan 100 litros de agua, mientras que para fabricar 1 kilo de papel reciclado se gastan 16 litros).


PÍO, PÍO... ¡CUAK!
Guión: Lapuss Dibujo: Baba
@FAFNIR98
@FAFNIR98
@FAFNIR98
@FAFNIR98
CLIC!
@FAFNIR98
@FAFNIR98



CLANK

EL MEJOR AGENTE SECRETO...

...ES DE METAL

Sólo para

Ratchet está en prisión por un crimen que no ha cometido y Clank está ahora al mando, ¿está Ratchet perdido?. La saga Ratchet and Clank ha vuelto, pero con los papeles cambiados.





LOS AUTORES de Brujeando

Este mes hemos entrevistado a dos auténticos monstruos del mundo del cómic, el dibujante Juanjo Guarnido y la guionista Teresa Valero, o lo que es lo mismo, los creadores de BRUJEANDO.

EMPEZANDO POR EL PRINCIPIO

BRUJEANDO surgió hace unos 10 años en la cabeza de **Teresa Valero**. Y aunque la idea era hacer una serie de dibujos animados, al final no pudo llevarse a cabo y el proyecto se quedó "dormido" durante un tiempo. Hasta que, como nos contó la propia **Teresa**, "volviendo de una gira de promoción de BLACKSAD, **Juan Díaz Canales** (conocido guionista, y marido de **Teresa**) me comentó que **Juanjo Guarnido** quería hacer algo dirigido a los niños, y andaba en busca de una idea interesante. Enseguida pensé en "las brujas". Así que le envié el guión a **Juanjo**, y al poco tiempo él me dejó un mensaje en el contestador: ¡Cómo me he reído! Y ese fue el principio!."

Teniendo en cuenta que vivís en ciudades distintas, ¿fue complicado el proceso de creación de BRUJEANDO?

Teresa Valero- El mundo moderno, que ridiculizamos tanto en este álbum, tiene bastantes cosas buenas: el teléfono, Internet, los viajes en avión... todo ello facilita mucho la comunicación, y hoy por hoy es perfectamente posible trabajar a distancia. Pero además, trabajar con **Juanjo** no sería complicado aunque se mudase a Venus. Su entusiasmo y profesionalidad, la claridad de sus ideas y lo constructivo de sus críticas hacen que el trabajo evolucione con fluidez y alegría.

¿Ha habido muchos cambios desde la idea original al proyecto final de BRUJEANDO, o la historia y los personajes estaban claros desde el principio?

T.V.- De las notas que redactamos para dar forma al proyecto de dibujos animados a lo que aparece finalmente en el álbum solo hay unos pocos puntos comunes. Algunos de los personajes han quedado más o menos igual: **Brygia**, la bruja solterona y cascarrabias, **Hazel**, el hada que quiere ser bruja, **Rex Spot**, **Panacea** y su hija **Hécate**, la adolescente gótica. Los demás han evolucionado bastante, y muchos otros han sido creados específicamente para el álbum.

Juanjo Guarnido- Como la idea original estaba destinada a una serie de televisión con un estilo muy de dibujo animado moderno, tipo Cartoon Network, confieso que al principio fue dificilillo. Al mismo tiempo ciertas cosas puntuales, como el diseño original del personaje de **Panacea**, me sirvieron de base. De todas formas, sabía que tenía que encontrar un grafismo y unos diseños propios con los que me sintiese a gusto, si no, el proyecto no habría podido tomar forma.

¿Personaje preferido de BRUJEANDO, y por qué?

T.V.- ¡Uf, qué difícil... Eso es como preguntar a un padre cuál de sus hijos es más guapo! Me encanta el trío de brujas, siempre discutiendo pero incapaces de separarse. La serenidad de **Hazel** y a la vez sus ataques de venganza, las memeces de **Rex Spot**... aunque quizás mis favoritos son el duende **Puck** y **Hazel**, porque son tiernos, irritantes, malévolos, encantadores y muy divertidos, como cualquier niño.

J.G.- Panacea, porque sobre la idea inicial de una chica vestida de negro y con el pelo verde, me las apañé para montar uno de esos personajes que me encantan, monstruosos y femeninos -incluso sexys- al mismo tiempo, como **Sally** de **Tim Burton** o ciertos personajes de Pixar.

EL DIBUCONSEJO DE JUANJO GUARNIDO

¡Dibujad mucho del natural (animales, gente de la calle, familiares y amigos)! Y sed rigurosos cuando copiéis vuestros personajes favoritos, esforzaos en comprender y reproducir lo que les hace ser ellos mismos, así descubriréis por experiencia propia los recursos de los dibujantes que os gustan. Y dejad ya de copiar manga, por amor de Dios.

Dos de los personajes más divertidos del cómic son Paddock y Malkin, ¿los teníais en mente desde el principio?

T.V.- Estos personajes no aparecían en la idea original. Pero mientras escribía el guión me pareció bien que cada aventura se abriese y cerrase con un *gag* ajeno al hilo principal de la historia. Algo corto, al estilo de las tiras cómicas para la prensa americana o las páginas de los dominicales. Para crear **Paddock** y **Malkin** me imaginé a esos jubilados que dejan el tiempo pasar y solo se emocionan con cosas como ver las obras o las series de suspense en la tele. Me divierte mucho escribir sus diálogos completamente absurdos. Además, el diseño gráfico que **Juanjo** despliega para ellos es algo único.

Brujeando es una serie de tres álbumes, ¿por dónde van los tiros en el siguiente?

T.V.- Bueno, hay que mantener un poco la intriga... Digamos que en el siguiente tomo estalla la guerra en todas direcciones: hadas contra brujas, **Brygia** contra **Rex**, **Hécate** contra **Hazel**, hadas entre ellas... **Hazel** comienza a ir al cole y eso trae algún que otro problema... **Rex** decide fichar a algunos de los "monstruos" para su productora de TV y monta un *casting*... Y haremos un breve paseo muy, muy divertido por los mundos cercanos: el país de los enanos, de los elfos, de los gigantes...

Teresa, sabemos que también le das a los lápices, (si quieres comprobarlo no tienes más que visitar su blog: http://teresavalero-perpetuummobile.blogspot.com/), ¿te has planteado alguna vez dibujar tus propios guiones?

T.V.- Sí, ese es ahora uno de mis objetivos principales. **Juan** y **Juanjo** me animan mucho a ello y me encantaría poder hacerlo en un futuro cercano, pero las cosas se complican cuando tienes hijos pequeños... De todas formas, si tuviera que elegir, me quedaría con la parte de escribir. Imaginar un universo, concebir los personajes, ponerlos en situaciones límite, jugar con las palabras que pronuncian... es algo maravilloso. Aunque claro, poner carne y hueso a esas ideas a través del dibujo ¡es una auténtica gozada!

¿Qué cómics leíais de pequeños?

T.V.- Yo aprendí a leer con Zipi y Zape, Tío Vivo y, sobre todo, Lilí, por la que mi hermana y yo andábamos a tortas a ver quién la leía primero. Luego llegaron Los Pitufos, Mortadelo y Filemón y Astérix, que me regalaron largas tardes de carcajadas.

J.G.- ¡Guau, la tira! Mortadelo, El Capitán Trueno, Pumby, Don Miki, Spiderman, Astérix y Tintín... Mi primer tebeo adulto fue Hom, de **Carlos Giménez**, que me marcó de por vida. Luego vinieron **El Rambla**, **Font**, **Moebius**... y tantos otros, así como los clásicos que redescubres décadas después, y que no han perdido nada de calidad ni de interés.

Además de Brujeando, Juanjo, tú has trabajado en un montón de proyectos de la factoría Disney, ¿en cuáles?

J.G.- Empecé haciendo *layout* (los bocetos de las series de animación) para Goofy e Hijo, y continué en el mismo departamento con Mickey y su cerebro en apuros y el Jorobado de Notre Dame. Después comencé a animar, disfrutando de tener a **Sergio Pablos** como mentor, para Hércules, y seguí como animador en Tarzán, Atlantis, El libro de la Selva 2 y el corto Lorenzo el Gato, hasta el cierre del estudio de París.

¿En qué estáis trabajando ahora?

T.V.- Sigo haciendo trabajos para animación: *storyboard* y otras colaboraciones, principalmente para series de tele. En cuanto a los cómics, estoy trabajando en un guión (esta vez para adultos) en colaboración con una estupenda dibujante que publica en Francia, **Montse Martín**. Y he escrito un cuento para niños que espero poder ilustrar en breve... en fin, ¡de todo un poco!

J.G.- Brujeando 2 y 3, cómo no.

Juanjo, ¿puedes contarle a nuestros dibucolegas cómo es tu mesa de trabajo?

J.G.- Mi mesa de trabajo es un follón y una vergüenza, describirla es indecente. ¡Sed ordenados, chavales, os evitaréis muchos berrinches!

"Al principio la idea era solo una pregunta: ¿Qué pasaría si un hada prefiriera ser una bruja?" Teresa Valero.

EL DIBUCONSEJO DE TERESA VALERO

Cuando era pequeña y pedía que me aconsejaran, siempre me decían lo mismo: "estudiar mucho, con constancia y sin desfallecer". Y, la verdad, me deprimían un poco. Yo esperaba secretamente que algo mágico me convirtiera en **Uderzo** de la noche a la mañana. Pero no fue así. Ellos tenían razón, lo único que funciona es ¡practicar, practicar, practicar! Sin embargo, sé que **Sortilega** tiene conjuros para todo, ahí os dejo uno que quizá os ayude...

CONJURO PARA CONVERTIRSE EN AUTOR.
(Por Sortilega)

Disponed para el acto de un caldero
dentro del cual, a moderado fuego,
ya hiervan inquietud y desasosiego.
(Vale cambiar cabeza por puchero).

En la olla, a paso bien ligero
metemos,
- de lecturas, un talego,
- pelado, limado y limpio... el ego,
- brío tenaz y voluntad de acero,

- ojos siempre buscando y capturando,
- oídos nuevos, propensos a la escucha,
- y manos laboriosas. (Un comando).

Guisar con mimo hasta que quede blando,
Y usar cada mañana como ducha.
Dos primaveras y estaréis creando.

Para los amigos de Dibus con todo cariño
VALERO

HÉCATE



JUANJO GUARNIDO

FECHA Y LUGAR DE NACIMIENTO: GRANADA (1967)

PERSONAJE ANIMADO PREFERIDO: DONALD.

SI NO TE DEDICARAS A ESTO SERÍAS... MUY DESGRACIADITO.

CÓMIC FAVORITO: DEMASIADOS.

DIBUJANTE/GUIONISTA ADMIRADO: ¡TANTÍSIMOS!

TERESA VALERO

FECHA Y LUGAR DE NACIMIENTO: EN MADRID, MIENTRAS EL HOMBRE PISABA LA LUNA.

PERSONAJE ANIMADO PREFERIDO: EL PATO DONALD. NO, **LUCAS**... NO, DONALD...

SI NO TE DEDICARAS A ESTO SERÍAS... LA PACIENTE DE UN PSIQUIATRA.

CÓMIC FAVORITO: TODO EL QUE ME HACE FELIZ MIENTRAS LO LEO.

DIBUJANTE/GUIONISTA ADMIRADO: TODOS LOS QUE TIENEN LA GENEROSIDAD DE OFRECER UNA HISTORIA QUE ME HACE FELIZ MIENTRAS LA LEO.

Atento, dibucolega, porque Juanjo nos ha pasado en exclusiva un pequeño adelanto de la segunda parte de BRUJEANDO. ¡Qué ganas tenemos de leerlo!

ASÍ TRABAJA JUANJO GUARNIDO

Primero hago bocetos garabateados de la distribución de las viñetas. Después dibujo las páginas a lápiz, en tamaño A4, luego las amplio con la fotocopiadora a tamaño A3 para calcarlas con lápiz azul en papel de dibujo y entintar por encima de ese azul. Pero en esto del dibujo cada cual tiene su cocinilla, y baja las escaleras como quiere.


PlayStation 2
SACA TU LADO BUZZ!
Debo jugar más, Debo jugar más, Debo jugar más,
Buzz! Escuela de talentos.
Cuando juegas, aprendes.
Invita a jugar a tus amigos al nuevo Buzz! Escuela de talentos, en el que encontrarás más de 5000 preguntas materias que mejor conoces. Podrás personalizar tu propio concurso. Haz que tus Buzzers echen humo y demuestra a todos que no basta con ser el más listo.
¡Tendrás que ser el más rápido para ganar!
BUZZ! ESCUELA DE TALENTOS
3+
PlayStation 2
Santillana
@FAFNIR98



Verde, grande, con antenas y orejas picudas. ¡Piccolo es inconfundible! ¿Villano o héroe? ¿Extraterrestre o demonio? ¡El personaje de este mes es uno de los más interesantes de la serie DRAGON BALL!

PICCOLO

PAPI PUSO UN HUEVO

¿De dónde sale **Piccolo**? Bueno, a él no le gusta mucho hablar de su nacimiento. De hecho no le gusta hablar demasiado en general. El padre de **Piccolo** es **Piccolo Daimao**, un demonio cruel que surge de la parte malvada de Dios y que quiere sembrar el terror en la Tierra. Justo antes de que **Piccolo Daimao** sea derrotado por **Goku**, el villano engendra un huevo, del que saldrá nuestro **Piccolo**. En el momento en que nace hereda los deseos de su padre: conquistar el mundo y acabar con **Goku**. ¡Y casi lo consigue!

APODOS: Ma Junior, Junior, Satanás Corazón Pequeño.

VIVE: Entre la Tierra y Namek.

CARÁCTER: Muy reservado y huraño, pero en el fondo tiene un gran corazón y es capaz de hacer cualquier cosa por sus amigos.

HABILIDADES ESPECIALES: Tiene un gran talento para el combate. Destaca su ataque *Cho Bakuretsumaha* (Super Bomba Desgarradora del Demonio), que consiste en generar una bola enorme de energía. Puede regenerar su piel y extremidades, como los brazos o las piernas, en caso de ataque. Por si fuera poco, tiene el poder de volar y el de transportarse inmediatamente a cualquier lado.

¿AMIGO O ENEMIGO?

¿A que **Piccolo** de pequeñito era una monada? ¡Pues anda que no gastaba mala leche el colega! Pronto se revelaría como un poderoso adversario y no pararía hasta enfrentarse a **Goku** para destruirlo. Pero las cosas no van como **Piccolo** espera. Tras muchos esfuerzos, **Goku** le vence, pero le da a **Piccolo** una habichuela mágica para que se recupere y **Piccolo** se marcha, sin agradecérselo, herido en su orgullo. Aunque no tardaríamos en volver a verlo...

ENSEÑANDO A SON GOHAN

Piccolo seguía en sus trece de conquistar el mundo. Pero claro, si los saiyans malvados se cargaban el planeta, ya no habría mundo que gobernar. Por eso, agarró al entonces pequeño **Son Gohan** para entrenarlo luchar contra los enemigos de la Tierra. Al principio, a **Piccolo** no le hacía ni pizca de gracia hacer de canguro del hijo de **Goku** y **Son Gohan** le tenía miedo a nuestro amigo verde. Pero al cabo de un tiempo, **Piccolo** le empieza a coger cariño al chaval y **Son Gohan** ve que su maestro no es tan terrible como se pinta a sí mismo.

¡A NAMEK, POR FAVOR!

Aunque parezca una especie de demonio, lo cierto es que **Piccolo** procede de la raza namekiana, unos extraterrestres muy avanzados del planeta Namek. Hace mucho tiempo, los namekianos asumieron el cargo de Dios en el planeta Tierra, pero debería desempeñarlo el mejor de ellos. Para eso, el que finalmente es Dios tiene que expulsar su parte malvada, que pasó a ser **Piccolo Daimao**, el padre de **Piccolo**. A lo largo de la serie, la personalidad de **Piccolo** evoluciona y además conocerá su planeta de origen y a otros namekianos como él.



EL PICCOLO DE CARNE Y HUESO



En la película de imagen real que se estrenará en el 2009 no podía faltar el namekiano más carismático de DRAGON BALL. **James Marsters**, un actor norteamericano, será quien lo interprete. **James** es famoso por haber dado vida a **Spike**, un vampiro con mucho carácter en la serie BUFFY CAZAVAMPIROS.

¡**James** está contentísimo por interpretar a **Piccolo**! De hecho, ha dicho que **DRAGON BALL** es "la serie animada más genial de los últimos cincuenta mil años". Además, **Piccolo** es su personaje preferido, según ha declarado él mismo.



Es el más serio de DRAGON BALL y a veces es un poco borde, pero siempre "da el callo" cuando hay que salvar el planeta.

¿Sabías que...

- ...Piccolo significa "flautín" y que todos los monstruos que creó su padre tienen nombre de instrumento musical (piano, tambor, pandereta...)?
- ...Akira Toriyama, el autor de DRAGON BALL, se inspiró en las babosas y los caracoles para crear a los namekianos?
- ...existe un manga en Japón llamado CROSS EPOCH en el que Eiichiro Oda, el creador de ONE PIECE, y Akira Toriyama, han dibujado aventuras de algunos de sus personajes? ¡Pues uno de los protagonistas es Piccolo!



Cartas en Juego

***Cartas en juego* contraataca con un nuevo JCI basado en el anime más famoso de Akira Toriyama, siente toda la pasión del combate y de la búsqueda de las bolas de dragón. ¡Que empiece el juego!**

LAMINCARDS

• JUEGO DEL MES: DRAGON BALL Z

POR DELANTE Y POR DETRÁS

Todas las cartas poseen estos elementos: Ataque, Defensa, Ataque Especial (solo algunas) y los niveles de fuerza Super Saiyan y Transformación. También se juega por detrás, ya que la acción de Soporte Aliados y las Bolas de Dragón se encuentran en el reverso de las cartas. Transforma a tus personajes en poderosos guerreros Super Saiyan o invoca al Dragón escondido en las bolas.

JUGANDO, JUGANDO...

Debes tener un mínimo de 40 cartas en tu mazo. No puedes mezclar a los buenos con los malos porque son enemigos. El juego consiste en eliminar a tus personajes activos del contrincante. El jugador que lo haga gana la partida. La dinámica es sencilla: un mazo de juego y uno de descarte. Una primera línea de combate, una de aliados y una retaguardia donde recargas la energía para un ataque especial o para iniciar la búsqueda de las bolas. Enfrenta el Poder de Ataque de tu personaje con el Poder de Defensa de tu adversario. Los personajes en tu zona de aliados te ayudarán tanto en ataque como en defensa.

¡Si eres ambicioso puedes ganar las mejores cartas de tus colegas!

OTRA MANERA DE JUGAR

Existe un modo de duelos directos. Si el valor de ataque supera la defensa de tu oponente resultas ganador y te adjudicas su carta. Sé prudente a la hora de jugar, puedes perder tus mejores cartas, pero... ¡también puedes ganar las de tus colegas!



EXPO ZARAGOZA 2008
NICK
CARTOON NETWORK
Boomerang
© 90 UY
© 1970-2008 Fujiko Pro.
POCOYO
Los dibus de siempre
Babytv™
@FAFNIR98
Quiero que a mis hijos no les falte
ni un minuto de diversión estén donde estén.
Nuevo pack TV móvil de canales infantiles.
Pruébalo gratis el primer mes.
emocion
lo que quiero lo quiero ya
Tarifa plana mensual de 4 €.
Entra en: emocion>Televisión
o envía gratis TV al 404
Envía BIDI al 404.
Descarga la aplicación y captúralo.
Telefónica
movistar
www.movistar.es
El pack TV Infantil in
TV Infantil 0€ váli
1€/día (1,16 IVA inc
de 10 min de nave
Los primeros 200
Shin Chan, Megatrix, Pocoyó, Los dibus de siempre y Baby TV. Promoción del pack
ual auto renovable de 4€/mes (4,64€ IVA incl.) Coste de navegación: CONTRATO:
es de 10 MB. PREPAGO: 1€/día (1,16 IVA incl.), incluye el consumo de 10 sesiones
as tarifas el tope de facturación es de 10€ (11,6 IVA incluido) por día natural.

COMICMANÍA



KID PADDLE

Estamos seguros de que su cara te suena. Estamos seguros de que tienes más de una cosa en común con él. Estamos seguros de que te van a encantar sus aventuras. Atento, dibucolega, ¡llegan los cómics de Kid Paddle!

PADDLE, KID PADDLE

Es más que probable que ya conozcas a este diablillo de gorra verde, y si todavía no lo conoces, tranqui, que ahora te lo presentamos. Se trata de **Paddle, Kid Paddle**, el mayor fan de los videojuegos, de los cómics, de las pelis de terror, de las bromas más alocadas, de los monstruitos (sobre todo si dejan un rastro de baba a su paso)... o sea, un chico como tú, con una imaginación enorme, y al que le encanta pasárselo bomba con sus dos inseparables colegas: **Big Band** y **Horace**.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

Kid Paddle

Tiene un sentido del humor muy... muy especial, y una imaginación prodigiosa. En más de una ocasión ha llegado a confundir realidad con lo que ve en los videojuegos.

Carole

Cruel, perversa y una "sabelotodo" de cuidado, esta niñita con cara de pocos amigos es la hermana mayor de **Kid**, y como buenos hermanos no paran de hacerse rabiar.

El padre

A **Kid** le encantaría que su padre fuera un espía, pero es un padre normal, y se pasa el día diciéndole que no a todo.

Horace

...ido y
...muy
...eno
...az
...ta
...e

Big Band

Un científico de bolsillo, un cerebrito... **Big Band** es el complemento perfecto para que **Kid** pueda llevar a cabo sus extrañas ideas.

LOS JUEGOS DE KID PADDLE

Dibucolega, a partir de este mes p... los divertidos juegos protagoniza... su tropa. Si te gustan los pasati... na 81 de esta ¡DIBUS!, ¡y dale al...

...UDATOS

...lam
...orma Editorial
...áginas: 48


¡Conviértete en mago y asombra a tu familia y amigos!
3+
www.pegi.info
© 2006 - 2008 NINTENDO. MAGIC FOR THIS GAME DEVELOPED AND SUPERVISED BY TENYO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.
@FAFNIR98
RECOMENDADO POR LA ESCUELA DE MAGIA "ANA TAMARIZ"
NINTENDO DS Lite
¡Prepárate para ser un auténtico artista entre tus conocidos! Tu Nintendo DS es ahora un espectáculo portátil y tú eres el protagonista. Realiza trucos alucinantes usando el micrófono, la pantalla táctil y la baraja que incluye el juego.
¡Ve preparándote para recibir
¡BARAJA INCLUIDA!
Nintendo DS
Magia en Acción
¡CONVIÉRTETE EN UN MAGO! ¡APRENDE A HACER TRUCOS DE MAGIA CON TU NINTENDO DS!

Guión y dibujo: David Ramírez





DiBU
CONCURSO
2K SPORTS
TOPSPIN 3
Los números 1 del tenis se dan cita en Top Spin 3, el juego de tenis más realista creado hasta la fecha. Podrás elegir a Federer, Sharapova... y así hasta 20 jugadores distintos, y coronarte rey del tenis, ya sea en torneos sobre tierra batida, hierba o pista rápida. ¡Incluso puedes crear tu propio personaje y entrenarlo hasta llegar a ser el mejor tenista del mundo! ¿Estás preparado para el reto?
Sorteamos:
5 auténticas raquetas de tenis HEAD
y
10 videojuegos TOP SPIN 3 para NINTENDO DS
¿Quieres ganar uno? Dibuja la raqueta más molona del mundo.
2K SPORTS
HEAD
©Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Todos los derechos reservados. Top Spin, Top Spin 3, 2K Sports, y el logo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. Todos los derechos reservados. Nintendo DS es una marca comercial registrada de Nintendo. © 2008 Nintendo.
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Revista ¡Dibus!
Dibuconcurso
Top Spin 3
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE AGOSTO!
¡Dibus!
(Rellena con letras MAYÚSCULAS)
DIBUCONCURSO TOP SPIN 3
Dibuja la raqueta más molona del mundo.
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono: E-mail:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta ver en la tele?
@FAFNIR98



Ya está aquí la edición especial de **EL LIBRO DE LA SELVA 2**, ¡vuelve el alocado ritmo de Mowgli, Baloo y Bagheera!

LA SELVA + MARCHOSA

Aunque **Mowgli** es feliz desde que se mudó al pueblo de los humanos, lo cierto es que echa de menos a sus viejos amigos **Baloo** y **Bagheera**. Así que un buen día, el prota de **EL LIBRO DE LA SELVA** decide volver a la jungla. Pero pronto descubrirá que **Baloo** no es el único que le espera, el tigre **Shere Khan** también le aguarda entre los arbustos planeando su venganza. **Mowgli** necesitará la ayuda de sus viejos colegas y de sus amigos humanos **Shanti** y **Ranjan** para poder escapar de los peligros.

¡MENUDOS EXTRAS!

- **El cuento:** Las aventuras de Mowgli.
- **El juego:** Mowgli y el laberinto de ruinas.
- **Escenas eliminadas.**
- **Vídeos musicales.**

¡SHAGGY Y SCOOBY-DOO DETECTIVES!

Si todavía no te has enterado de que a Scooby y a Shaggy les ha dado por hacerse detectives privados, no te pierdas su divertida serie. ¡Nunca un perro fue tan desastrosamente divertido!

INVESTIGA, INVESTIGA...

Locuras y más locuras es lo que te espera en los dos volúmenes de esta serie protagonizada por el perro más miedica del mundo de la animación, o lo que es lo mismo, **Scooby Doo**, y su colega **Shaggy** (un chico que se pasa el día "en la parra"). Y es que estos dos elementos han decidido meterse en el mundo de los detectives, y teniendo en cuenta cómo son, pasa lo que tenía que pasar: ¡no paran de liarla! Hacerse pasar por extraterrestres, heredar grandes fortunas, esquivar los planes de los espías más chapuceros... ¡Únete a la diversión con **Scooby** y compañía!

¿Sabías que Scooby Doo apareció por primera vez en la tele en el año 196[illegible]?



NARUTO
ULTIMATE NINJA HEROES 2
EL TIEMPO SE ACABA PARA KONOHA...
¿PUEDES DETENER A LA FORTALEZA FANTASMA?
RAAAAASENGAN!!!
THE PHANTOM FORTRESS
aruto-videogames.com
12
www.pegi.info
BANDAI
BANDAI NAMCO Games
PSP
PlayStation Portable
@FAFNIR98


DiBU CONCURSO
Animal GENIUS
CUIDA TU GRANJA
Demuestra lo que sabes de animales en el videojuego ANIMAL GENIUS para Nintendo DS. Un nuevo juego donde podrás ver cuánto sabes del mundo animal y poner a prueba tu rapidez mental. Y si lo que prefieres es tener una granja y cuidar a los animales que hay dentro, comprarles comida, sacarlos a pasear y un montón de cosas más, te gustará el nuevo juego CUIDA TU GRANJA, también para Nintendo DS. ¿Quieres ganar uno de estos dos juegos? Imagina tu animal favorito con cara de intelectual y leyendo un libro... y ahora, ¡a dibujar!
Sorteamos:
5 juegos ANIMAL GENIUS
y
5 juegos CUIDA TU GRANJA
¿Quieres ganar uno?
Dibuja el animal que prefieras con gafas y leyendo un libro.
SCHOLASTIC
Animal GENIUS
¿Cuánto sabes de animales?
NINTENDO DS
3+
CUIDA TU GRANJA
NINTENDO DS
Nintendo
UBISOFT
3+
www.pegi.info
@FAFNIR98
Copyright: © 2008 Scholastic Inc. All Rights Reserved. Translation 2008. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Scholastic Inc. The title "Animal Genius" and is used under license from Scholastic Inc. SCHOLASTIC, SCHOLASTIC ANIMAL GENIUS and associated logos are trademarks of Scholastic Inc in the US and/or other countries. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Revista ¡Dibus!
Dibuconcurso
Animales
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE AGOSTO!
¡Dibus!
(Rellena con letras MAYÚSCULAS)
DIBUCONCURSO ANIMALES
Dibuja al animal que prefieras con gafas y leyendo un libro.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta ver en la tele?



DIBUG

Y TAMBIÉN...
- ESPECIAL POKéMON MUNDO MISTERIOSO
- AVANCE DETECTIVE CONAN
- SECRET AGENT CLANK
- EL INCREÍBLE HULK

¡Y MUCHOS MÁS!

GAME-notix

MARIO AGARRA EL BATE

Ya tardaba en anunciarse, pero por fin lo han hecho: antes de que puedas decir **Mushroom Kingdom**, podrás encontrar en las tiendas el divertidísimo **Mario Super Sluggers**, un juego de béisbol para Wii que incluirá a (casi) todos los personajes de **Mario**. Para ir un poco más allá que la partidita rápida de Wii Sports. ¡Anda que no mola!

SPIDERMAN LEVANTA EL VUELO

No, no es que vaya a volar... ¡pero casi! Ya se han visto imágenes y un vídeo espectacular del nuevo juego de **Spiderman**: Spiderman: Web of Shadows... ¡y tiene una pinta increíble! ¿Será el mejor juego del trepamuros? Busca el vídeo por Internet, y juzga tú mismo, colega.

FLASH NOTICIAS

Agárrate, dibucolega: en algunos colegios de Japón, están empezando a probar nuevas técnicas para enseñar inglés usando juegos de Nintendo DS. ¡A ver cuándo empieza a pasar eso aquí!



>Fecha de salida: ¡Próximamente!

DETECTIVE CONAN: LA INVESTIGACIÓN DE MIRÁPOLIS

Fans de Detective Conan, preparaos para una exclusiva aventura del personaje para Nintendo Wii.

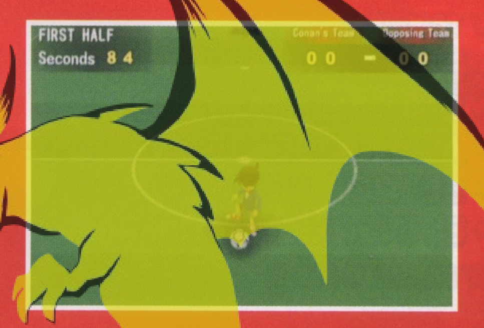
esperamos tenga lugar después del verano, pero ya podemos contarte unas cuantas cosas para ir abriendo boca, dibucolega. ¡Y es que **Conan** es mucho detective!

En Detective Conan: La investigación de Mirápolis, encontrarás al joven detective en mitad de la inauguración de un parque temático en la ciudad de Mirápolis. Pero una serie de crímenes pondrán fin a la fiesta, y marcarán el comienzo de una apasionante investigación.

En tus manos estará encontrar a los culpables, para lo que deberás visitar las distintas escenas del crimen, recoger pruebas, y encontrar las claves para resolver una serie de enigmas y poder atrapar a los criminales más peligrosos.

Además, este trepidante juego de Detective Conan, basado en el popular manga del personaje creado nada más y nada menos que en 1994, incluye una serie de pruebas para dar variedad al asunto. Son seis en total: en alguna deberás jugar al fútbol, y en otra, por ejemplo, participarás en una batalla arcade de superhéroes.

Permanece atento al *Dibugame*, colega, porque pronto te contaremos más cosas de la llegada de Detective Conan a tu consola.

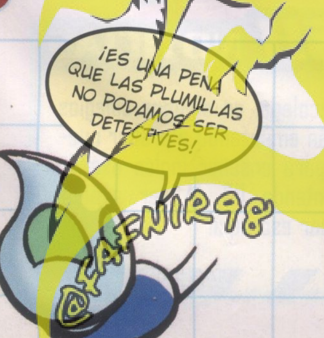


Agudiza tu ingenio y presta mucha atención a todas las pistas.



VALORACIÓN

Género: Aventura/Investigación **Desarrollador:** Marvelous Entertainment **Distribuidor:** Nobilis **Idioma:** Castellano





* Versión japonesa

>PRIMERA IMPRESIÓN

Guarda muchas similitudes con los juegos para tu Nintendo DS del abogado Phoenix Wright. Pero claro, está protagonizado por el divertidísimo **Conan Edogawa**... o sea que la diversión y los buenos momentos están asegurados.

>DIVERSIÓN

Si eres fan del **Detective Conan**, te lo vas a pasar en grande gracias a los minijuegos y a las posibilidades que ofrece el stylus (entre otras cosas, recoger pruebas en las escenas del crimen).

>Fecha de salida: ¡Ya disponible!

WALL·E

El videojuego de la nueva película de animación de Disney-Pixar llega pisando fuerte...

Si no te has saltado ninguna página de esta ¡DIBUS! antes de llegar aquí, ya habrás leído nuestro reportaje sobre la nueva peli de Pixar: **Wall·e**. Así que ya sabes de qué va el asunto: el robot solitario, la robot intrépida, el amor, la aventura... y las risas. En el videojuego podrás controlar a **Wall·e** o a **EVE** a través de nueve niveles en una aventura interplanetaria que te llevará a través de todo el Sistema Solar. Tendrás que superar intensas misiones, esquivar peligrosos enemigos y resolver un buen puñado de puzles, para cumplir con tu cometido y llevar un mensaje hasta la otra punta de la galaxia.

Además, por el camino te encontrarás con un montón de robots inadaptados con los que deberás relacionarte. Y tu viaje te llevará desde la desolada Tierra, hasta la espectacular y colosal Axiom Starliner.

Explora la galaxia con Wall·e y salva a la Tierra del olvido.

Por supuesto, dependiendo del personaje con el que juegues, tendrás diferentes opciones: **Wall·e** puede comprimir la basura y crear cubos para interactuar con el escenario y resolver rompecabezas, pero también para atacar. Y **EVE**, por su parte, puede volar y disparar desde el aire.

En resumen, nueve niveles repletos de acción que pondrán a prueba tus habilidades, y que contienen nuevos entornos nunca vistos en la película. ¡Como para perdértelo, dibucolega!

Género: Acción **Desarrollador:** Heavy Iron **Distribuidor:** THQ **Idioma:** Castellano **Jugadores:** 1-4

VALORACIÓN

>GRÁFICOS Y SONIDO

Tratándose del juego de una película de la factoría Disney-Pixar, puedes esperar un apartado gráfico espectacular. Y, desde luego, WALL·E no defrauda en absoluto: espectacular y trepidante.

>DIVERSIÓN

Además de superar niveles a base de ingenio y con una buena dosis de rayos láser, en WALL·E encontrarás un buen puñado de minijuegos, desafíos multijugador para hasta cuatro jugadores, y un montón de extras que desbloquear.





ESPECIAL POKéMON MUNDO MISTERIOSO

Ya te avanzamos el mes pasado lo que encontrarías en el nuevo juego de Pokémon... Este mes, más.

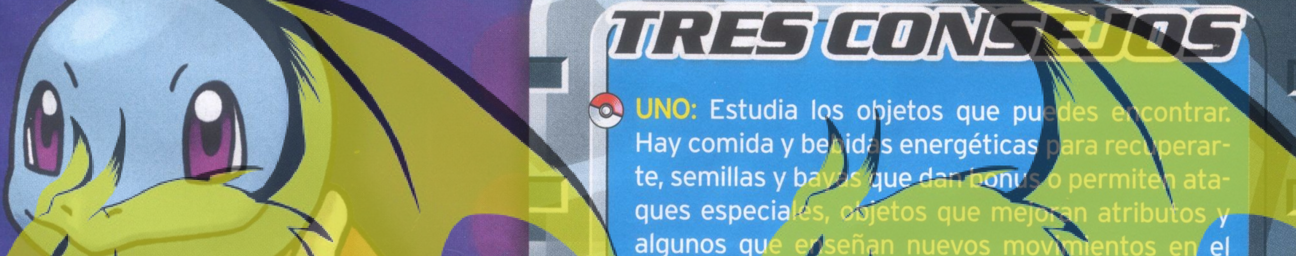


Ya sabes que Pokémon Mundo Misterioso viene por partida doble: puedes elegir entre dos versiones, Exploradores del Tiempo o Exploradores de la Oscuridad. Y mira, dibucolega, no nos vamos a andar con tonterías... Da un poco igual con qué versión te hagas, porque son prácticamente iguales. La única diferencia es algún personaje oculto y especial, pero por lo demás, son el mismo juego.

Dicho esto, nos ponemos manos a la obra para señalarte lo más importante de este nuevo juego de **Pokémon** en el que no jugarás como entrenador o coleccionista, sino como uno de ellos. Porque ya sabrás que en Mundo Misterioso te pones a los mandos de un humano que ha llegado al mundo fantástico de los **Pokémon** y sin saber cómo, se ha convertido en uno de ellos. Así que, ¡presta atención si quieres salir airoso del trance, colega!

SÉ SINCERO

Lo primero que harás en el juego será responder una serie de preguntas para que Mundo Misterioso tenga clara cómo es tu personalidad. Las preguntas, ya verás, no son una tontería, y algunas te costará responderlas con sinceridad. Además, el juego detectará también tu aura a través de tu dedo y la pantalla táctil... Un rasgo un tanto misterioso que determinará qué **Pokémon** eres... ¡Mira en la siguiente página!



TRES CONSEJOS

UNO: Estudia los objetos que puedes encontrar. Hay comida y bebidas energéticas para recuperarte, semillas y bayas que dan bonus o permiten ataques especiales, objetos que mejoran atributos y algunos que enseñan nuevos movimientos en el momento.

DOS: Las mazmorras que explores se generan siempre aleatoriamente, así que no intentes aprendértelas. Ve con cuidado, elige bien las tácticas de tus compañeros, y combate con cabeza.

TRES: Haz todos los trabajos que puedas, explora todas las cuevas que encuentres, y vigila muy bien el estado de tus **Pokémon**: si no les das de comer, perderán vida. En combate, comprueba su estatus y elige bien tus movimientos.



O esa era la intención. Lamentablemente, esta página aún no está disponible.

No obstante, puedes contactar conmigo para enviarme material de la siguiente forma:

Twitter: @Fafnir98
BlueSky: @fafnir98.bsky.social
Mail: faenrir1998@gmail.com

Gracias por la ayuda y disculpa las molestias ^_^U



O esa era la intención. Lamentablemente, esta página aún no está disponible.

No obstante, puedes contactar conmigo para enviarme material de la siguiente forma:

Twitter: @Fafnir98
BlueSky: @fafnir98.bsky.social
Mail: faenrir1998@gmail.com

Gracias por la ayuda y disculpa las molestias ^_^U



O esa era la intención. Lamentablemente, esta página aún no está disponible.

No obstante, puedes contactar conmigo para enviarme material de la siguiente forma:

Twitter: @Fafnir98
BlueSky: @fafnir98.bsky.social
Mail: faenrir1998@gmail.com

Gracias por la ayuda y disculpa las molestias ^_^U



O esa era la intención. Lamentablemente, esta página aún no está disponible.

No obstante, puedes contactar conmigo para enviarme material de la siguiente forma:

Twitter: @Fafnir98
BlueSky: @fafnir98.bsky.social
Mail: faenrir1998@gmail.com

Gracias por la ayuda y disculpa las molestias ^_^U



A partir del 5 de agosto

PIDE TU MENÚ DIVERKING Y CONSIGUE

6 JUGUETES DE BATMAN™

EL CABALLERO OSCURO

SÓLO EN CINES

BATMAN™ DOBLE CAPA

ANALIZADOR RAYOS X BATMAN™

LANZA ESCUDO BATMAN™

BAT-SEÑAL™

FIGURA Y VOLADOR BATMAN™

BATMÓVIL™

www.[illegible]erking.es

El tama[illegible] [illegible]os juguetes no es el real. Un juguete con cada Menú Diverking. Promoción válida hasta el 08/09/08 o hasta agotar existencias. [illegible] unidades [illegible]ponibles en España, Gibraltar y Andorra. Coste del juguete incluido en el precio de los menús. Para más información del juguete mirar la bolsa.



>Fecha de salida:
¡Ya disponible!

CLANK AGENTE SECRETO

Un nuevo juego de Ratchet & Clank, pero... ¿sin Ratchet? ¿Dónde está el truco?

Por primera vez, el secundario de la exitosa saga RATCHET & CLANK asciende hasta el papel protagonista, y con una misión realmente de altura: nada más y nada menos que rescatar a su compañero de aventuras.

Porque, para empezar, en esta entrega **Clank** no es solo un secundario, sino todo un agente secreto de una organización intergaláctica. Así que, cuando se entera de que **Ratchet** está encarcelado por un delito que no ha cometido, se pondrá manos a la obra para demostrar su inocencia y sacarlo de prisión.



Ponte las pilas: Clank debe rescatar a Ratchet.





Para lograrlo deberás viajar a diferentes estaciones espaciales, casinos galácticos, y otras cárceles de máxima seguridad, buscando las pistas que te permitan liberar a **Ratchet**. Y, por supuesto, para sobrevivir y lograr tu objetivo con éxito, tendrás a tu disposición un montón de armas y objetos de la más alta tecnología. Desde las bombas gemelo o el corbatarán, hasta las gafas termo-ópticas y el holomoncóculo.

Y lo más interesante no es el arsenal, sino que en esta entrega podrás elegir tu forma preferida de jugar, ya que podrás pasar rápidamente de un estilo de juego más de acción a un modo más sigiloso. Sin olvidar los numerosos rompecabezas que encontrarás.



Ratchet, ¿dónde estás?



VALORACIÓN



Género: Acción **Desarrollador:** Sony C.E.A. **Distribuidor:** Sony C.E.A. **Idioma:** Castellano **Jugadores:** 1-8



> GRÁFICOS Y SONIDO

Los gráficos de tu PSP lucirán increíbles con este nuevo juego de RATCHET & CLANK... ¿o tal vez deberíamos decir solo **Clank**? ¡Da igual, colega! El aspecto visual es absolutamente espectacular.

> DIVERSIÓN

En **CLANK Agente Secreto** tú eliges tu forma de jugar. Aunque también deberás anticipar cuál es la mejor forma de superar cada reto: ¿sigilo o acción? En cualquier caso, ¡la diversión está asegurada!

>Fecha de salida:
¡Ya disponible!

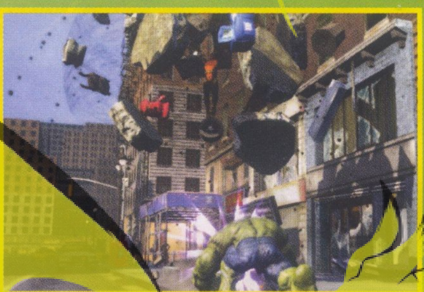
EL INCREÍBLE HULK

Es grande, es verde, y suele estar muy enfadado. Ya está aquí la Masa, y tiene ganas de fiesta.

Hulk ha llegado a Manhattan, y no está de muy buen humor que digamos. Pero claro, ¿cuándo lo ha estado el gigante verde? Sin embargo, el monstruo verde en que se convierte el científico **Bruce Banner** cuando pierde los estribos es, en el fondo, un buenazo. Y solo quiere hacer el bien... aunque tumbe un par de edificios en el intento.



En el juego de la última película de **El Increíble Hulk** controlarás al superhéroe verde mientras intenta acabar con el Enclave, un grupo de varios científicos malvados que no paran de probar sus peligrosos experimentos en mitad de la ciudad de Nueva York.



Lo más divertido, no obstante, es deambular por la ciudad y hacer un poco el bestia: **Hulk** tiene a su disposición un enorme escenario de la ciudad de los rascacielos, donde podrás hacer lo que te venga en gana. Desde coger coches y lanzarlos -siempre después de que sus ocupantes salgan corriendo- a dar tremendo saltos y escalar edificios.



Y, ya puestos, podrás tumbar cualquiera de ellos, con sorpresas desbloqueables si se trata de alguno famoso: desde el Empire State al edificio Baxter de los **Cuatro Fantásticos.**
Pero no te despistes, colega. **Hulk** tiene una misión, y para superarla deberás sacar partido de todos sus superpoderes en un juego de acción y lucha sencillito pero muy, muy divertido.



¡Aah! ¡Pero mira qué pies tiene!

Género: Acción **Desarrollador:** Edge of Reality **Distribuidor:** Sega **Idioma:** Castellano **Jugadores:** 1



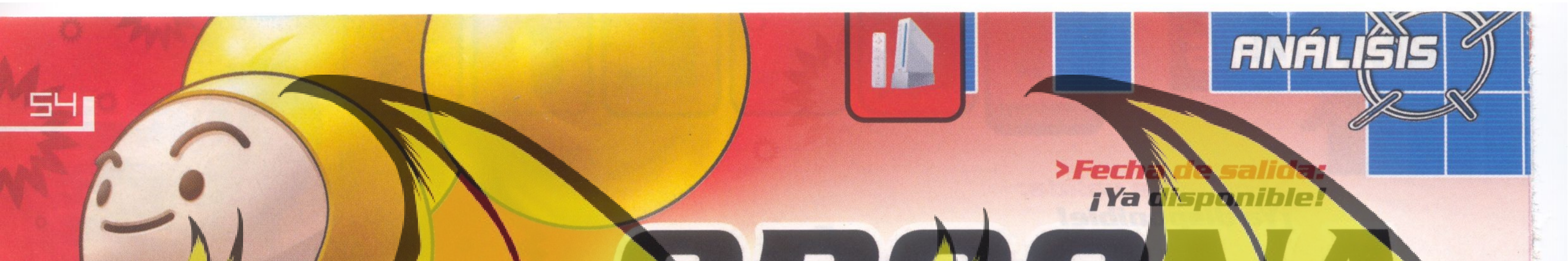
>GRÁFICOS Y SONIDO

En El Increíble Hulk tienes a tu disposición una ciudad entera: podrás ir donde quieras, subirte al edificio que quieras, e interactuar con cualquier objeto que veas. Solo por eso, el juego ya resulta espectacular.

>DIVERSIÓN

Destruir cosas en realidad no está bien, pero **Hulk** no puede evitarlo aunque trate de ser el bueno. Y en fin, es muy divertido. Además, deberás huir de la policía cuantas más destruyas, y un montón de enemigos esperan a la vuelta de la esquina.





>Fecha de salida:
¡Ya disponible!

OPOONA

Acción con tintes de RPG en una increíble aventura interplanetaria para Wii.



En **Opoona** te convertirás en un joven miembro de una milenaria familia de guerreros, cuya misión es proteger la galaxia. Se trata de los Guardianes del Cosmos, y son los responsables de mantener la paz en todo lo largo y ancho del universo.

De hecho, **Opoona** no es solo el título del juego, sino el nombre del protagonista, ese guerrero jovencito del que te hablamos, y en cuya piel te meterás cuando, durante un viaje al planeta Landroll, su nave tiene un accidente y **Opoona** se queda solo y aislado de su familia.

Lo primero que deberás hacer será encontrar a tus hermanos, pero para buscarlos deberás conseguir un permiso para viajar a las diferentes colonias. Y, una vez hecho esto, poner en marcha tus mejores habilidades para sobrevivir y encontrar las pistas necesarias.

Lucha para sobrevivir y trabaja para mejorar.



Tendrás que dominar el **Active Bonbon Battle**, el novedoso sistema de combate de Opoona, en el que lanzarás bolas de energía controlando sus trayectorias con movimientos del Wiimote y el Nunchuk. Pero también deberás integrarte en el entorno, entablar relaciones con los habitantes del mundo del juego, trabajar para aportar algo a la sociedad, etc.

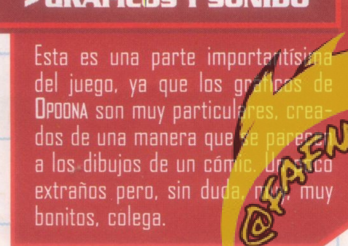


Todo esto aumentará tu **Tomodachi**, y con cada nuevo nivel conseguirás nuevas y mejores habilidades. Y poco a poco, irás conociendo todos los secretos de **Opona**.

VALORACIÓN

Género: RPG **Desarrollador:** Koei **Distribuidor:** Virgin play **Idioma:** Castellano **Jugadores:** 1







> GRÁFICOS Y SONIDO

Esta es una parte importantísima del juego, ya que los gráficos de Opoona son muy particulares, creados de una manera que se parecen a los dibujos de un cómic. Un poco extraños pero, sin duda, muy muy bonitos, colega.

> DIVERSIÓN

Si te gustan los intríngulis del rol (subir personajes de nivel, decidir qué nuevas habilidades desarrollar, comprar y vender nuevos objetos, etc.) Opoona te encantará. Además, el sistema de combate es muy dinámico y divertido.

> Fecha de salida:
¡Ya disponible!

ASTÉRIX BRAIN TRAINER

Entrena tu mente con la ayuda de ese pueblo pequeñito repleto de irreductibles galos.

La moda de los entrenadores mentalismo no tiene fin. Pero si eso significa que los mismísimos **Astérix** y **Obélix** protagonicen uno de ellos, a nosotros nos parece estupendo. Porque eso es precisamente lo que ha ocurrido con la llegada de ASTÉRIX BRAIN TRAINER.



El juego es una colección bien nutrida de minijuegos, puzles y retos para tus diferentes capacidades mentales. Encontrarás juegos de memoria, de resolución de problemas, e incluso pruebas de música.



ASTÉRIX BRAIN TRAINER sigue los pasos de **Justforkix**, un joven aprendiz que quiere convertirse en un gran guerrero galo. **Justforkix** marchará al pueblo de su tio **Abraracúrcix**, donde el gran **Astérix** se convertirá en su mentor.

De esta manera, **Astérix** irá guiando a su discípulo por todo el pueblo, acompañándole en las lecciones que los diferentes habitantes del único pueblo libre de toda la Galia irán enseñándole. **Asurancetúrix**, por ejemplo, se encargará de las clases de música y arte, mientras que **Ordenalfabétix** estará a cargo de todo lo relacionado con alimentación y bebidas. El viejo **Edadépiedrix**, por su parte, dará las lecciones de combate.

Y será en la escuela del pueblo donde **Justforkix** deberá realizar sus exámanes y guardar los progresos. Pero claro, al final, todo dependerá de lo despierta que tú tengas la mente, dibucolega. Así que, ¡comienza a entrenar!



Acompaña a un joven guerrero en su entrenamiento mental.

Género: Puzle **Desarrollador:** Little Worlds Studio **Distribuidor:** Atari **Idioma:** Castellano **Jugadores:** 1

VALORACIÓN

> GRÁFICOS Y SONIDO

Correntitos, dibucolega, no te vamos a engañar. Pero se trata sobre todo de un juego de puzles y pruebas mentales, así que no esperes un FINAL FANTASY. No obstante, todo el aspecto sacado de los tebeos de **Astérix** y **Obélix** es excelente.

> DIVERSIÓN

Tienes un montón de diferentes tipos de pruebas y retos en ASTÉRIX BRAIN TRAINER, así que vemos más que difícil que puedas llegar a aburrirte. Más teniendo en cuenta el humor que destilan estos personajes.





¿ENTRENAR LA MENTE DE LA MANO DE ESTOS SIMPÁTICOS GALOS? ¿DÓNDE HAY QUE FIRMAR?



>Fecha de salida: ¡Ya disponible!

LOONEY TUNES MÚSICA ANIMADA

Toda la música de los clásicos Looney Tunes en un juego de ritmo descacharrante.

La última travesura de los **Bugs Bunny** y compañía se llama LOONEY TUNES MÚSICA ANIMADA. Se trata de un juego de ritmo en el que estarás al frente de una variopinta orquesta. La cual deberá interpretar correctamente la música de las diferentes series y películas de los gamberrísimos **Looney Tunes**. A través del stylus, deberás dirigir la orquesta y reconstruir mediante la música de escenas clásicas, los grandes momentos de personajes como **Lucas**, **Porky**, o **Silvestre** y **Tweety**. ¿La recompensa? Secuencias de tus momentos **Looney Tunes** favoritos.



VALORACIÓN



Género: Musical **Desarrollador:** Amaze Entertainment **Distribuidor:** Proein **Idioma:** Castellano

>GRÁFICOS SONIDO Y DIVERSIÓN

Si te gustan los juegos musicales de tipo ELITE BEAT AGENTS y, además, los grandes clásicos del dibujo animado, LOONEY TUNES MÚSICA ANIMADA te encantará, dibucolega.

>Fecha de salida: ¡Ya disponible!

PLAYMOBIL: PIRATAS AL ABORDAJE

Por fin un juego que coloca a los míticos clicks al alcance de tu stylus, dibucolega.

En PIRATAS AL ABORDAJE controlarás a nuestros adorados muñecos de **Playmobil** en una aventura apasionante... en formato click, claro. Deberás ayudar al **Pirata Tuerto** a encontrar las partes perdidas de la misteriosa **Carta Náutica del Capitán Barbanegra**. Y para ello tendrás que explorar las dieciséis islas disponibles en el juego, superar hasta 70 misiones, enfrentarte a malvados soldados y peligrosos bucaneros, y participar en toda una serie de minijuegos que te harán la vida más difícil... ¡pero más divertida!



Una aventura pirata en el mundo fantástico de los clicks de Playmobil.

VALORACIÓN

Género: Aventura **Desarrollador:** Mindscape **Distribuidor:** Planeta De Agostini Interactive **Idioma:** Castellano

>GRÁFICOS SONIDO Y DIVERSIÓN

Lo bueno es que todas esas aventuras que te imaginas jugando con tus clicks las puedes vivir ahora en la consola, con islas y sorpresas que no habías pensado. Lo malo: que en nuestra imaginación hay muchas más islas y piratas.



TRUCOS

> DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3

PS2

AQUÍ TE DEJAMOS UNA PEQUEÑA GUÍA DE PERSONAJES DESBLOQUEABLES.

- **ARALE:** desbloquearás este personaje si superas la Dragon History habiendo superado el Dream Match.
- **CYBORG TAO-PAI-PAI:** consigue una victoria de nivel 2 en el Torneo del Otro Mundo.
- **GENERAL BLUE:** supera la parte "Buscando en la Villa del Pingüino" de la saga Dragon Ball de Dragon History.
- **KING PICCOLO:** supera "La Venganza de Goku" en Dragon History saga Dragon Ball.
- **MÁQUINA DE PILAF:** consigue una victoria de nivel 2 en el Super World Tournament.

> KUNG FU PANDA

WII

INTRODUCE ESTAS COMBINACIONES EN EL MENÚ DE TRUCOS PARA LOS EFECTOS QUE TE INDICAMOS.

- **MODO CABEZONES:** ↓, ↑, ←, →, →.
- **TRAJE DE DRAGON WARRIOR:** ←, ↓, →, ←, ↑.
- **CHI INFINITO:** ↓, →, ←, ↑, ↓.





> SUPER SMASH BROS BRAWL

WII

ÉSTAS SON LAS INSTRUCCIONES PARA DESBLOQUEAR LOS TROFEOS SECRETOS DE ESTE INCREÍBLE JUEGO DE LUCHA.

- **TROFEO ADVANCE WARS ASSIST:** lucha 300 combates.
- **TROFEO BARBARA ASSIST:** desbloquea al menos 25 CDs.
- **TROFEO GRAY FOX:** Desbloquea a Snake.
- **TROFEO ISAAC ASSIST:** lucha en 200 combates.
- **TROFEO RAY MKIII:** lucha en 100 combates.
- **TROFEO SHADOW THE HEDGEHOG:** desbloquea a Sonic the Hedgehog.

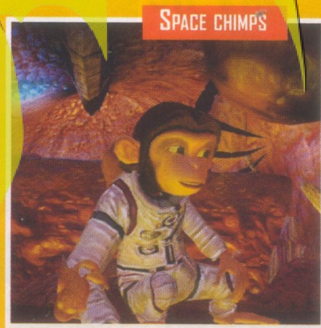
PRÓXIMAMENTE...

Ay, que se nos acaba el verano. Pero tranquilo, dibucolega, que para eso tenemos un buen puñado de juegos esperando a la vuelta en septiembre, para alegrarnos un poco la vuelta al cole. ¿O serás capaz de decirme que un juegazo como NARUTO ULTIMATE NINJA 3 no le alegraría la vida al más tristón? ¡Pues de él hablaremos, largo y tendido, en el próximo *Dibugame*! Y de muchas más cosas, claro: SPACE CHIMPS, LA MOMIA, ECOLIS, BUZZ: ESCUELA DE TALENTOS y el juegazo de LEGO BATMAN. ¿Ves como nunca terminan las sorpresas? ¡Te esperamos el mes que viene!

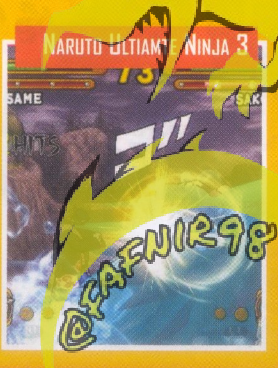
LEGO BATMAN



SPACE CHIMPS



NARUTO ULTIMATE NINJA 3

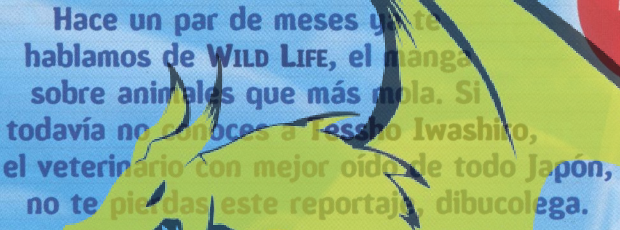








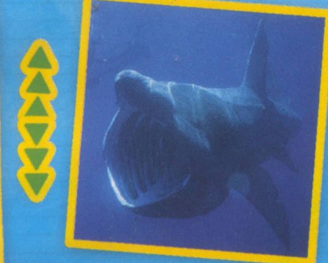
Wild Life



Hace un par de meses ya te hablamos de WILD LIFE, el manga sobre animales que más mola. Si todavía no conoces a Tessho Iwashiro, el veterinario con mejor oído de todo Japón, no te pierdas este reportaje, dibucolega.

El tiburón de boca ancha





El prota de WILD LIFE se dedica a recorrer medio mundo (y un montón de zoológicos) para salvar a todo tipo de animales. Como por ejemplo, a un tiburón de boca ancha con algún que otro problema de mareo. Y sí, aunque no te lo creas este bicharraco existe, y a pesar de su tamaño, esta especie de tiburón es inofensiva porque solo se alimenta de plancton, claro, que si se te cae encima prepárate ¡puede llegar a pesar más de 800 kilos!

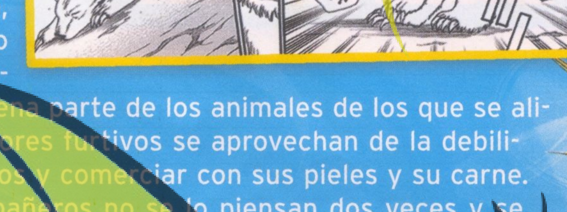
Los koalas

Seguro que ya sabes que los koalas son originarios de Australia, y que se pasan el día subidos a los árboles comiendo eucalipto. Pero lo que a lo mejor no sabías es que las hojas de eucalipto tienen muy poco valor nutritivo (o sea, que alimentan poco). Así que para ahorrar energía, los koalas se pasan la mayor parte del día durmiendo (entre 18 y 20 horas al día), ¡menudos dormilones! En WILD LIFE, Tessho tendrá que utilizar todo su ingenio para salvar al pequeño koala que ves aquí al lado.



Los osos polares

Los osos polares son los carnívoros más grandes que viven sobre la Tierra. Por culpa del calentamiento global su hábitat natural, o sea, las grandes placas de hielo del Polo Norte, están desapareciendo, y con ellas buena parte de los animales de los que se alimentan. Además, los cazadores furtivos se aprovechan de la debilidad de los osos para cazarlos y comerciar con sus pieles y su carne. Así que Tessho y sus compañeros no se lo piensan dos veces y se marchan hasta el Polo Norte para ayudar a los osos polares.





No te pierdas las aventuras de Tessho, cada dos meses en tu librería.

Norma Editorial | Manga



DiBU CONCURSO
EL INCREÍBLE HULK
EL VIDEOJUEGO OFICIAL
El más fuerte, el más furioso, el más... ¡verde! Vuelve El Increíble Hulk, y esta vez que se preparen las farolas, los coches y los edificios. ¡Hulk va a arrasar con todo! Conviértete en el superhéroe más verde de todos, y dirige su furia para derrotar a los malos. Podrás utilizar cualquier cosa como arma. Descubre la furia de Hulk en videojuegos para WII y NINTENDO DS. Envíanos un dibujo de cómo serías tú mismo convertido en Hulk y podrás ganar uno de los 10 videojuegos que sorteamos.
NINTENDO DS
EL INCREÍBLE HULK
EL VIDEOJUEGO OFICIAL
LICENSED BY Nintendo
SEGA
12+
www.pegi.info
SORTEAMOS:
10 VIDEOJUEGOS EL INCREÍBLE HULK PARA NINTENDO DS
¿QUIERES GANAR UNO?
DIBUJA CÓMO SERÍAS TÚ MISMO CONVERTIDO EN EL INCREÍBLE HULK.
© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. The Incredible Hulk, the Movie © 2008. MVL Film Finance LLC. Marvel, The Incredible Hulk, all character names and their distinctive likenesses: TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc and its subsidiaries. © SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. The Incredible Hulk, the Movie © 2008. MVL Film Finance LLC. Marvel, The Incredible Hulk, all character names and their distinctive likenesses: TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc and its subsidiaries.
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Revista ¡Dibus!
Dibuconcurso
El Increíble Hulk
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE AGOSTO!
¡Dibus!
(Rellena con letras MAYÚSCULAS)
DIBUCONCURSO EL INCREÍBLE HULK
Dibuja cómo serías tú mismo convertido en El Increíble Hulk.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué consola te gusta más?
@FAFNIR98



LO + EN ANIME

Selecta Visión
DVD

DRAGON BALL GT

Si eres seguidor de las aventuras de Son Goku estás de suerte, porque ya puedes conseguir en DVD DRAGON BALL GT, la tercera saga del anime más famoso de todos los tiempos.

BUSCA QUE TE BUSCA

Han pasado 10 años desde el final de DRAGON BALL Z, y aunque el mundo disfruta de un periodo de calma, al menos aparentemente, la cosa se pone fea cuando el malvado **Pilaf** decide acabar con **Goku.** Claro que sus planes no salen tal y como esperaba, y lo único que consigue es convertir a **Goku** en un niño. Pero ahí no acaba la cosa: para evitar que el planeta Tierra explote, **Goku, Trunks** y **Pan** tendrán que reunir las 7 esferas de dragón oscuras... ¡Si disfrutaste con DRAGON BALL y con DRAGON BALL Z, no te pierdas el viaje del pequeño **Goku** y compañía por los rincones más extraños de la galaxia!

Las letras GT del título hacen referencia a "Galaxy Touring" (algo así como: "Turismo Galáctico") o Great Touring (Gran Viaje).

Divisa
DVD

PUCCA

¿Te gusta Pucca? Pues estás de suerte, colega, porque ya puedes conseguir el DVD de su divertida serie.

MÁS QUE UNA MUÑEQUITA

A estas alturas, es difícil encontrar a alguien que no conozca a la niña más fuerte (y alocada) de la aldea de Sooga. Y es que en poco tiempo **Pucca** se ha ganado un merecido huequecito entre los "animeadictos" (bueno, más bien entre las animeadictas). En este primer DVD podrás ver los 21 primeros capítulos de la serie de **Pucca**, y en ella encontrarás un sinfín de situaciones disparatadas, pasión por los fideos negros, mucho mucho humor, y amoríos imposibles (por mucho que lo intente, va a ser difícil que **Pucca** consiga conquistar a su amado Garu... ¡Pásatelo pipa con las locuras de **Pucca** y sus amigos!

¿Sabías que Pucca fue creada por una empresa coreana como elemento decorativo para mandar felicitaciones a través de Internet?



DiBU CONCURSO
Walt Disney Pictures y Walden Media presentan
Las Crónicas de Narnia
El Príncipe Caspian
El Príncipe Caspian, es el nuevo videojuego de la saga Las Crónicas de Narnia, y tendrás que ayudar al heredero legítimo al trono de Narnia a derrotar al malvado tirano Miraz. ¡Pero no estarás solo! Nuestros amigos los hermanos Pevensie y el poderoso león Aslan te acompañarán en esta fantástica aventura en el mundo de Narnia donde te esperan todo tipo de peligros y acción.
SORTEAMOS:
10 VIDEOJUEGOS DE LAS CRÓNICAS DE NARNIA: PRÍNCIPE CASPIAN PARA PS2
¿QUIERES GANAR UNO?
¡DIBUJA AL PRÍNCIPE CASPIAN EN POSICIÓN DE ATAQUE!
PlayStation 2
PAL
Walt Disney Pictures y Walden Media presentan
Las Crónicas de Narnia
El Príncipe Caspian
12+
www.pegi.info
Disney
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Revista ¡Dibus!
Dibuconcurso
Las Crónicas de Narnia
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE AGOSTO!
¡Dibus!
(Rellena con letras MAYÚSCULAS)
DIBUCONCURSO LAS CRÓNICAS DE NARNIA
Dibuja al príncipe Caspian en posición de ataque.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Email:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué otras revistas compras?
@FAFNIR98



ESCUELA DE MANGA

CÓMO DIBUJAR LA CARA

YA ESTAMOS AQUÍ, ESTE MES VAMOS A EXPLICARTE AL DETALLE CÓMO DIBUJAR LA CARA DE TUS PERSONAJES MANGA. ASÍ QUE PRESTA MUCHA ATENCIÓN... PREPARADO, LISTO... ¡¡A LOS LÁPICES, DIBUCOLEGA!!

PARA DIBUJAR BIEN LA CARA DE UN PERSONAJE, NO TIENES QUE PENSAR EN ELLA COMO SI FUERA ALGO PLANO. LO QUE TIENES QUE HACER ES PENSAR EN LA CARA QUE ESTÁS DIBUJANDO COMO SI FUERA UNA ESFERA REDONDEADA, EN TRES DIMENSIONES. VENGA, ARTISTA, ES HORA DE QUE PRACTIQUES COPIANDO (Y NO CALCANDO) ESTE DIBUJO.

¡ATENCIÓN!:

- El largo de la cara suele ser igual que el largo de la mano.
- ¡Cuando se dibuja una cara, hay que empezar siempre por dibujar todo el contorno!

EL DETALLE

ATENTO COLEGA, PORQUE TE ENSEÑAMOS UNA SERIE DE TRUQUITOS PARA QUE DIBUJAR UN ROSTRO DE PERFIL TE RESULTE DE LO MÁS SENCILLO. UTILIZA UNA CUADRÍCULA PARA QUE LAS PROPORCIONES DE TU DIBUJO SEAN LAS CORRECTAS. UN CONSEJO: NO DIBUJES LA NARIZ NI LA BARBILLA DEMASIADO PUNTIAGUDAS, Y RECUERDA QUE EL LABIO SUPERIOR SIEMPRE SOBRESALE UN POQUITO MÁS QUE EL INFERIOR.


EJERCICIO
Y AHORA, DIBUCOLEGA, HA LLEGADO EL MOMENTO DE QUE PRACTIQUES TUS HABILIDADES. INTENTA COPIAR LAS SIGUIENTES EXPRESIONES. SEGURO QUE TE AYUDAN A COGER SOLTURA PARA DESARROLLAR DESPUÉS TUS PROPIOS PERSONAJES.
JI, JI, JI
¡LA MANO ES LA CLAVE!
SONRISA TÍMIDA
JE, JE, JE.
ALEGRÍA
ARRUGUITAS EN EL ENTRECEJO
LLANTO DE RABIA
LÁGRIMAS
¡UAAA!
LÍNEAS VERTICALES SOBRE EL ROSTRO (INDICAN QUE SE HA PUESTO PÁLIDO).
PÁNICO
ESTÁ TEMBLANDO.
¡NOOOOO!
MIEDO
LOS OJOS Y...
...LAS CEJAS ESTÁN LIGERAMENTE INCLINADOS HACIA ARRIBA.
¡YO TE MATO!
SE RESALTAN LOS COLMILLOS.
ENFADO
LAS CEJAS SON LA CLAVE.
PREOCUPACIÓN
SUFRIMIENTO
ESTÁ INTENTANDO CONTENERSE. SU EXPRESIÓN INDICA DOLOR.
LÁGRIMAS EN CASCADA.
¡BUAAA!
TRISTEZA
AÑADIR UN AL PERSONAJE AYUDA A QUE PAREZCA ENFADADO.
LOS BRAZOS CRUZADOS SON UNA POSTURA ESTÁNDAR.
MOSQUEO TOTAL
LÁGRIMAS DE ALEGRÍA.
FELICIDAD
MATERIALES EXTRAÍDOS DEL LIBRO DIDÁCTICO CÓMO DIBUJAR MANGA: VOLUMEN 12
CÓMO DIBUJAR MANGA
12
Shojo
@fafnir98

Por David Ramírez

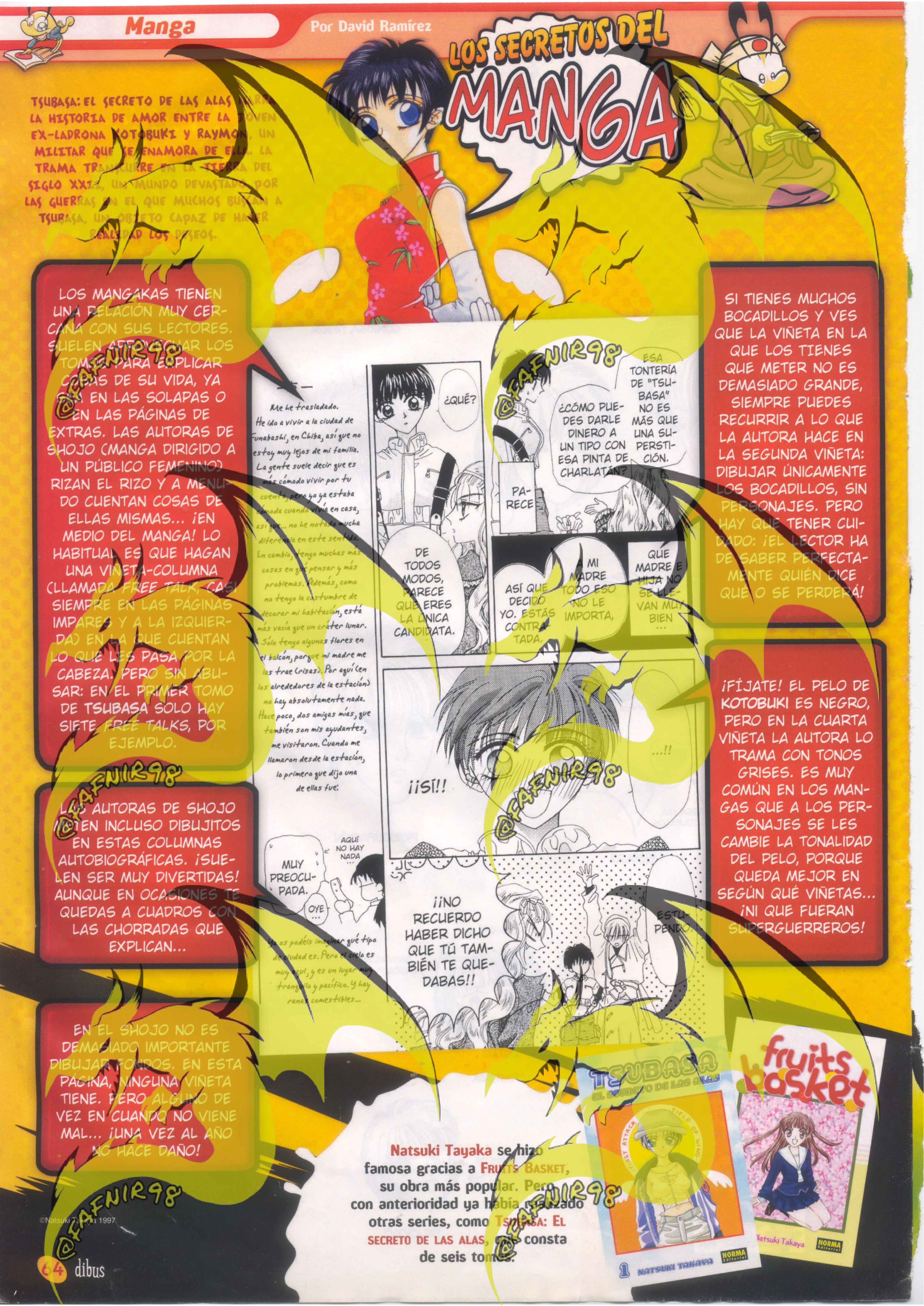
LOS SECRETOS DEL MANGA

TSUBASA: EL SECRETO DE LAS ALAS NARRA LA HISTORIA DE AMOR ENTRE LA JOVEN EX-LADRONA KOTOBUKI Y RAYMON, UN MILITAR QUE SE ENAMORA DE ELLA. LA TRAMA TRANSCURRE EN LA TIERRA DEL SIGLO XXII, UN MUNDO DEVASTADO POR LAS GUERRAS EN EL QUE MUCHOS BUSCAN A TSUBASA, UN OBJETO CAPAZ DE HACER REALIDAD LOS DESEOS.

LOS MANGAKAS TIENEN UNA RELACIÓN MUY CERCANA CON SUS LECTORES. SUELEN APROVECHAR LOS TOMOS PARA EXPLICAR COSAS DE SU VIDA, YA SEA EN LAS SOLAPAS O EN LAS PÁGINAS DE EXTRAS. LAS AUTORAS DE SHOJO (MANGA DIRIGIDO A UN PÚBLICO FEMENINO) RIZAN EL RIZO Y A MENUDO CUENTAN COSAS DE ELLAS MISMAS... ¡EN MEDIO DEL MANGA! LO HABITUAL ES QUE HAGAN UNA VIÑETA-COLUMNA (LLAMADA FREE TALK, CASI SIEMPRE EN LAS PÁGINAS IMPARES Y A LA IZQUIERDA) EN LA QUE CUENTAN LO QUE LES PASA POR LA CABEZA. PERO SIN ABUSAR: EN EL PRIMER TOMO DE TSUBASA SOLO HAY SIETE FREE TALKS, POR EJEMPLO.

LAS AUTORAS DE SHOJO METEN INCLUSO DIBUJITOS EN ESTAS COLUMNAS AUTOBIOGRÁFICAS. ¡SUELEN SER MUY DIVERTIDAS! AUNQUE EN OCASIONES TE QUEDAS A CUADROS CON LAS CHORRADAS QUE EXPLICAN...

EN EL SHOJO NO ES DEMASIADO IMPORTANTE DIBUJAR FONDOS. EN ESTA PÁGINA, NINGUNA VIÑETA TIENE. PERO ALGUNO DE VEZ EN CUANDO NO VIENE MAL... ¡UNA VEZ AL AÑO NO HACE DAÑO!



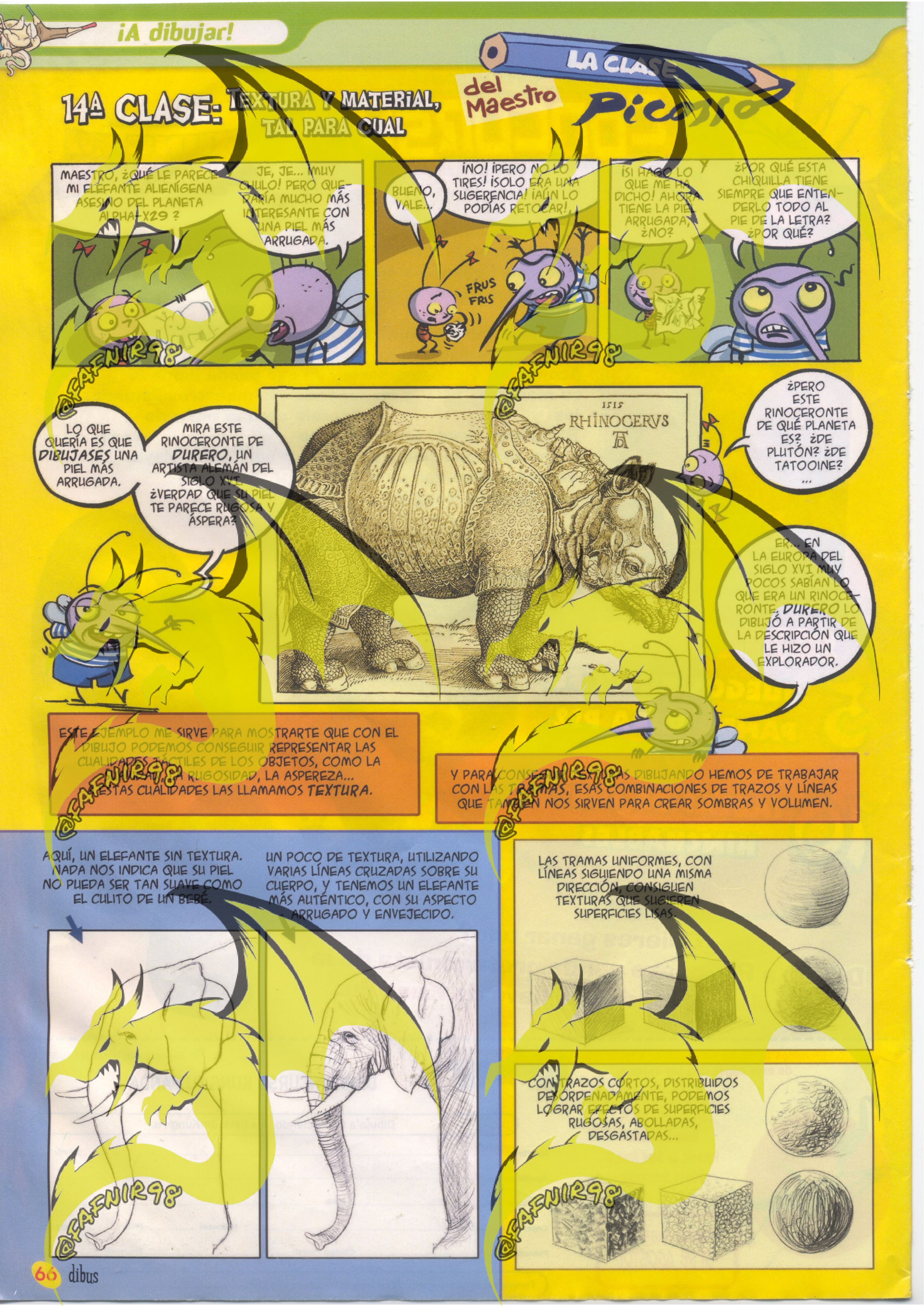
SI TIENES MUCHOS BOCADILLOS Y VES QUE LA VIÑETA EN LA QUE LOS TIENES QUE METER NO ES DEMASIADO GRANDE, SIEMPRE PUEDES RECURRIR A LO QUE LA AUTORA HACE EN LA SEGUNDA VIÑETA: DIBUJAR ÚNICAMENTE LOS BOCADILLOS, SIN PERSONAJES. PERO HAY QUE TENER CUIDADO: ¡EL LECTOR HA DE SABER PERFECTAMENTE QUIÉN DICE QUÉ O SE PERDERÁ!

¡FÍJATE! EL PELO DE KOTOBUKI ES NEGRO, PERO EN LA CUARTA VIÑETA LA AUTORA LO TRAMA CON TONOS GRISES. ES MUY COMÚN EN LOS MANGAS QUE A LOS PERSONAJES SE LES CAMBIE LA TONALIDAD DEL PELO, PORQUE QUEDA MEJOR EN SEGÚN QUÉ VIÑETAS... ¡NI QUE FUERAN SUPERGUERREROS!

Natsuki Tayaka se hizo famosa gracias a **FRUITS BASKET**, su obra más popular. Pero con anterioridad ya había realizado otras series, como **TSUBASA: EL SECRETO DE LAS ALAS**, que consta de seis tomos.



DiBU CONCURSO
DreamWorks
KUNG FU PANDA
¡Atención dibucolega, el oso panda más cañero y divertido llega a los cines y también a nuestras consolas PS2! KUNG FU PANDA es una divertidísima aventura llena de acción, amistad y buen
Acompaña a nuestro héroe, un oso panda llamado Po, su maestro Shifu y los legendarios maestros llamados los Cinco Furiosos, y plántale cara al malvado Tai Lung.
Si quieres ganar un videojuego KUNG FU PANDA para PS2 y una tabla hinchable para hacer surf en la playa, sorpréndenos con un dibujo de Po haciendo una llave de Kung Fu.
EL 11 DE JULIO LLEGA EL MÁS PANDÁSTICO
DreamWorks
KUNG FU PANDA
PlayStation 2
DreamWorks
KUNG FU PANDA
EL VIDEOJUEGO
7+
www.pegi.info
Completamente en castellano
ACTIVISION
SORTEAMOS:
5 JUEGOS KUNG FU PANDA PARA PS2
y
10 TABLAS DE SURF HINCHABLES
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a Po, el oso panda protagonista de la película, haciendo una llave de Kung Fu.
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Revista ¡Dibus!
Dibuconcurso
Kung Fu Panda
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE AGOSTO!
¡Dibus!
(Rellena con letras MAYÚSCULAS)
DIBUCONCURSO KUNG FU PANDA
Dibuja a Po haciendo una llave de Kung Fu.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
e-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta ver en la tele?
@FAFNIR98



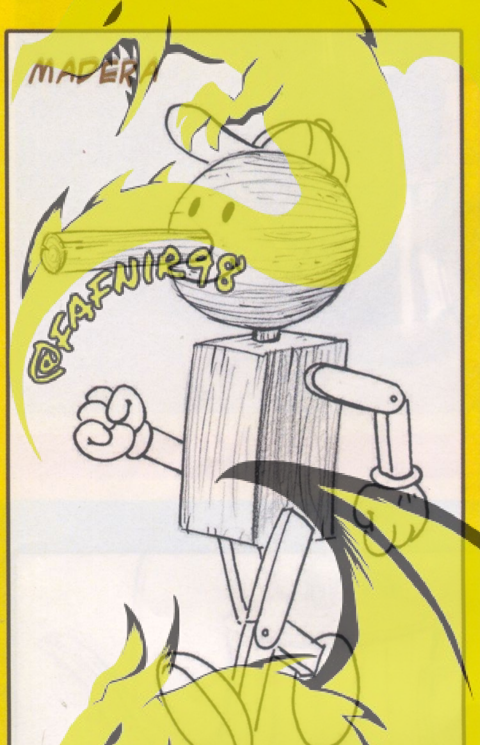
¡A dibujar!
LA CLASE del Maestro Picosio
14ª CLASE: TEXTURA Y MATERIAL, TAL PARA CUAL
MAESTRO, ¿QUÉ LE PARECE MI ELEFANTE ALIENÍGENA ASESINO DEL PLANETA ALPHA-X29 ?
JE, JE... MUY CHULO! PERO QUEDARÍA MUCHO MÁS INTERESANTE CON UNA PIEL MÁS ARRUGADA.
BUENO, VALE...
¡NO! ¡PERO NO LO TIRES! ¡SOLO ERA UNA SUGERENCIA! ¡AÚN LO PODÍAS RETOCAR!
FRUS FRIS
¡SI HAGO LO QUE ME HA DICHO! AHORA TIENE LA PIEL ARRUGADA, ¿NO?
¿POR QUÉ ESTA CHIQUILLA TIENE SIEMPRE QUE ENTENDERLO TODO AL PIE DE LA LETRA? ¿POR QUÉ?
LO QUE QUERÍA ES QUE DIBUJASES UNA PIEL MÁS ARRUGADA.
MIRA ESTE RINOCERONTE DE DURERO, UN ARTISTA ALEMÁN DEL SIGLO XVI. ¿VERDAD QUE SU PIEL TE PARECE RUGOSA Y ÁSPERA?
1515 RHINOCERVS AD
¿PERO ESTE RINOCERONTE DE QUÉ PLANETA ES? ¿DE PLUTÓN? ¿DE TATOOINE? ...
ER... EN LA EUROPA DEL SIGLO XVI MUY POCOS SABÍAN LO QUE ERA UN RINOCERONTE. DURERO LO DIBUJÓ A PARTIR DE LA DESCRIPCIÓN QUE LE HIZO UN EXPLORADOR.
ESTE EJEMPLO ME SIRVE PARA MOSTRARTE QUE CON EL DIBUJO PODEMOS CONSEGUIR REPRESENTAR LAS CUALIDADES TÁCTILES DE LOS OBJETOS, COMO LA SUAVIDAD, LA RUGOSIDAD, LA ASPEREZA... A ESTAS CUALIDADES LAS LLAMAMOS TEXTURA.
Y PARA CONSEGUIRLAS EN TUS DIBUJOS HEMOS DE TRABAJAR CON LAS TRAMAS, ESAS COMBINACIONES DE TRAZOS Y LÍNEAS QUE TAMBIÉN NOS SIRVEN PARA CREAR SOMBRAS Y VOLUMEN.
AQUÍ, UN ELEFANTE SIN TEXTURA. NADA NOS INDICA QUE SU PIEL NO PUEDA SER TAN SUAVE COMO EL CULITO DE UN BEBÉ.
UN POCO DE TEXTURA, UTILIZANDO VARIAS LÍNEAS CRUZADAS SOBRE SU CUERPO, Y TENEMOS UN ELEFANTE MÁS AUTÉNTICO, CON SU ASPECTO ARRUGADO Y ENVEJECIDO.
LAS TRAMAS UNIFORMES, CON LÍNEAS SIGUIENDO UNA MISMA DIRECCIÓN, CONSIGUEN TEXTURAS QUE SUGIEREN SUPERFICIES LISAS.
CON TRAZOS CORTOS, DISTRIBUIDOS DESORDENADAMENTE, PODEMOS LOGRAR EFECTOS DE SUPERFICIES RUGOSAS, ABOLLADAS, DESGASTADAS...
66 dibus

LA TEXTURA TAMBIÉN NOS SIRVE PARA REPRESENTAR DIVERSOS MATERIALES.

EL AMIGO PINOCHO ES UN NIÑO DE MADERA... PERO SI LO DIBUJAMOS CON TEXTURAS DIFERENTES PODEMOS CONVERTIRLO EN UN NIÑO DE PIEDRA, DE METAL, DE CRISTAL O DE MIMBRE.

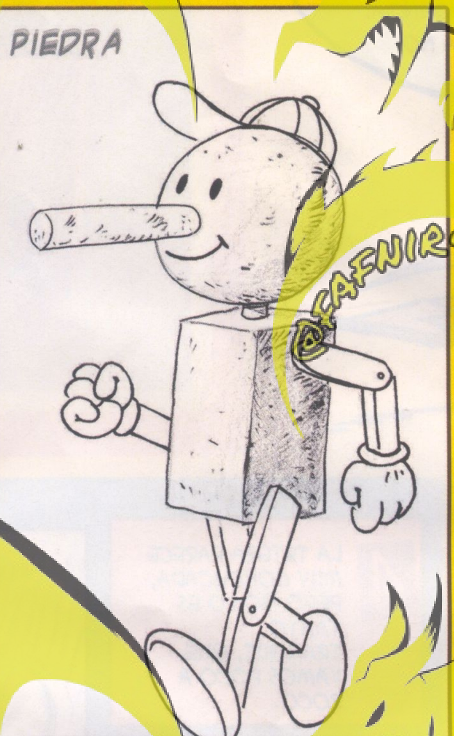
FÍJATE EN CÓMO ESTÁ DIBUJADA CADA UNA DE LAS TEXTURAS. (TODAS SON A LÁPIZ MENOS LA ÚLTIMA, QUE ESTÁ HECHA CON ROTULADOR.)

MADERA



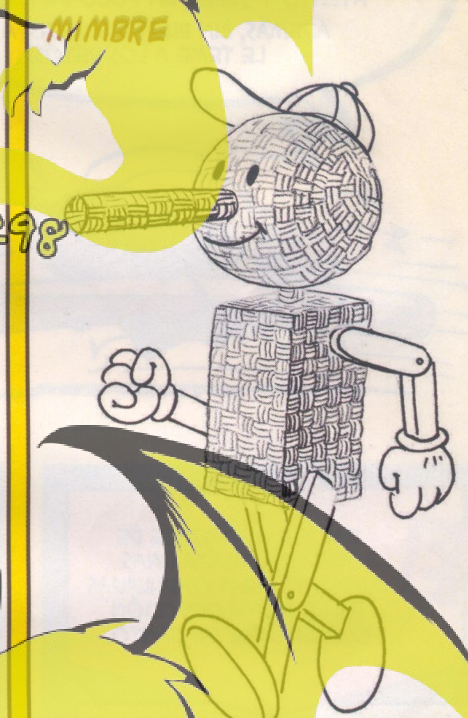
LÍNEAS EN LA MISMA DIRECCIÓN, PERO ALGO ONDULADAS, IMITANDO EL DIBUJO DE LA MADERA CORTADA.

PIEDRA



TRAZOS CORTOS Y PUNTOS QUE SIMULAN LOS GRANITOS DE LOS QUE SE COMPONEN LAS PIEDRAS.

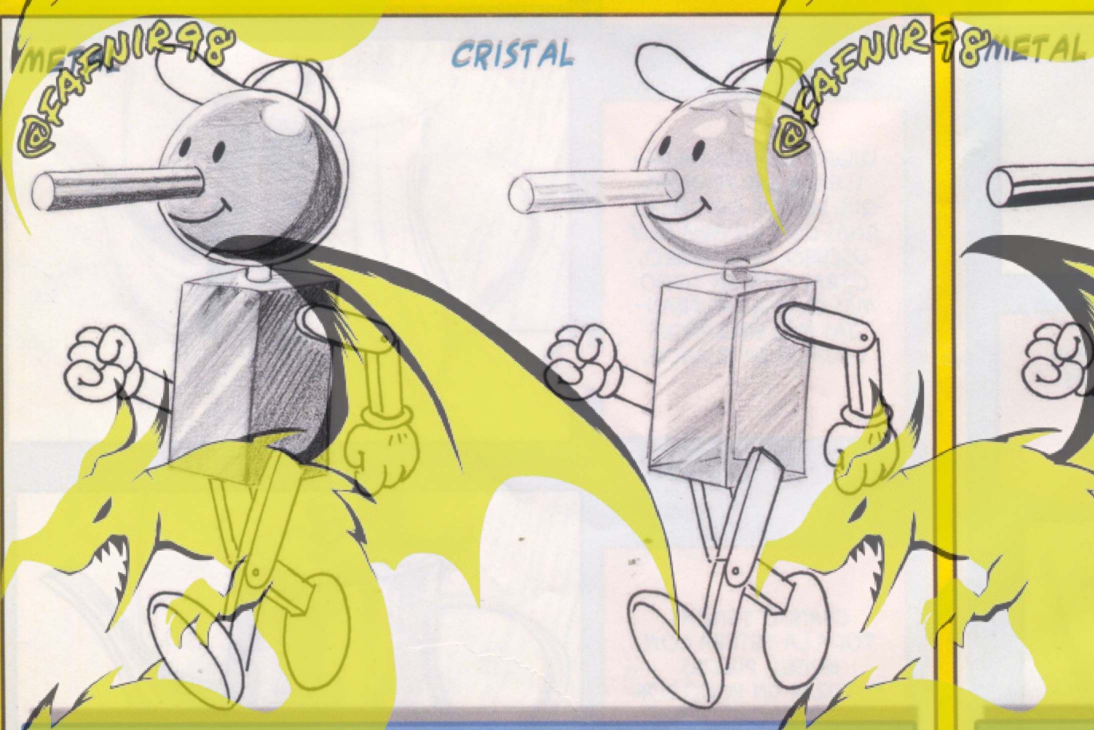
MIMBRE



UN ENTRAMADO DE LÍNEAS VERTICALES Y HORIZONTALES PRODUCE EL EFECTO DE UNA ESPECIE DE TEJIDO.

METAL

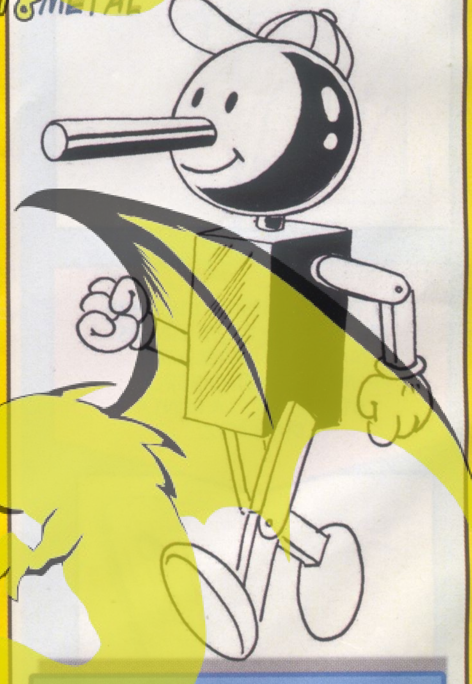
CRISTAL



USAMOS ALGUNAS LÍNEAS EN LA MISMA DIRECCIÓN TRAZADAS RÁPIDAMENTE PARA SEÑALAR BRILLOS EN LAS SUPERFICIES PLANAS. PARA LAS SUPERFICIES REDONDAS, UN CIRCULITO BLANCO O UN CUADRITO EN FORMA DE VENTANA.

EN EL CRISTAL LOS CONTRASTES SON MÁS SUAVES, Y HAY QUE DIBUJAR UN POCO LO QUE QUEDA POR DETRÁS PARA QUE PAREZCA TRANSPARENTE.

METAL



PARA UN EFECTO METÁLICO CON TINTA PUEDES USAR UN ROTULADOR DE PUNTA FINA, PARA MARCAR LOS BRILLOS Y EXAGERAR LOS CONTRASTES DE BLANCO Y NEGRO.

Y AHORA VAMOS A ATACAR ESTE BODEGÓN COMPUESTO DE OBJETOS DE MADERA, METAL BRILLANTE, VIDRIO... ¿TE PARECE DIFÍCIL?
BAH... SOLO ES CUESTIÓN DE ESTAR ATENTO Y TENER UN POCO DE PACIENCIA. ADEMÁS, ¡UN BUEN DIBUARTISTA NO LE TEME A LOS RETOS!



EJERCICIOS:



3 PARA EL RECIPIENTE DE MADERA, TRAZA UNAS CUANTAS LÍNEAS ONDULADAS EN LA MISMA DIRECCIÓN CON EL LÁPIZ DE CANTO.



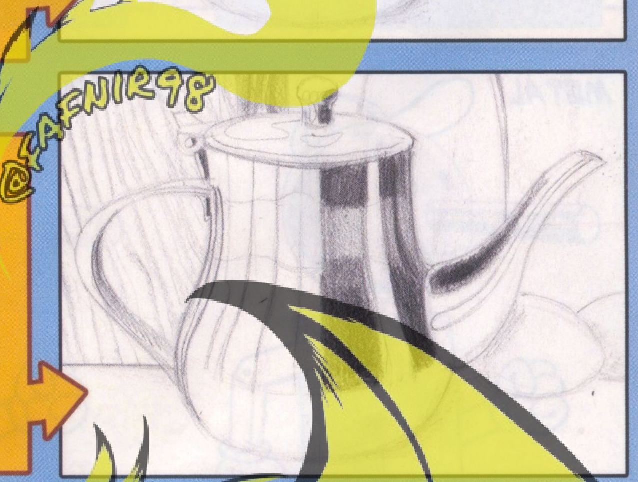
LA TEXTURA DE LA CUCHARA DE DENTRO ES DE LÍNEAS MÁS FINAS: HAZLA DEL MISMO MODO PERO UTILIZANDO LA PUNTA DEL LÁPIZ.



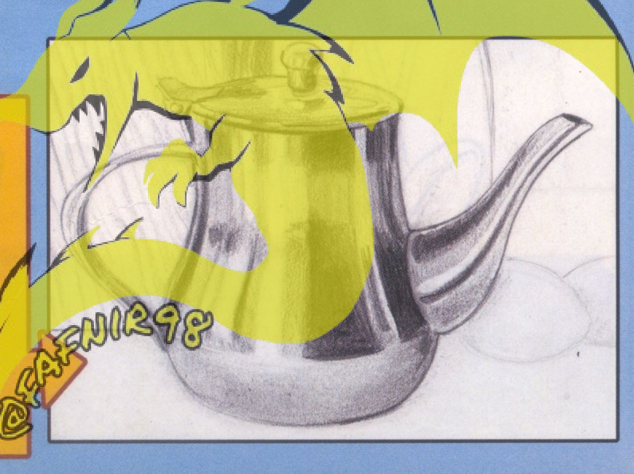
4 LA TETERA PARECE MUY COMPLICADA, PERO NO LO ES TANTO. TRANQUI, QUE VAMOS POCO A POCO.

TIENES QUE EMPEZAR DIBUJANDO CON LÍNEAS SUAVES LOS REFLEJOS.

LUEGO EMPIEZA A RELLENAR LAS FRANJAS QUE HEMOS OBTENIDO. UNAS CON UN GRIS MUY OSCURO, CASI NEGRO, OTRAS CON UN TONO MÁS CLARO. LAS FRANJAS MÁS BRILLANTES DÉJALAS EN BLANCO.



CUANDO TENGAS TODA LA TETERA CON GRISES, PUEDES SUAVIZAR UN POCO LOS REFLEJOS FROTANDO CON EL DEDO Y ACENTUAR LOS BRILLOS CON UN TROCITO DE GOMA.



Por Ricardo Peregrina

ENCAJA EL DIBUJO, CUIDANDO LAS PROPORCIONES. PARA EL CUERPO DE LA TETERA Y LA BOTELLA, MEJOR MARCA UN EJE CENTRAL QUE TE AYUDE A DIBUJAR LAS 2 MITADES SIMÉTRICAS. TAMBIÉN AYUDA DIBUJAR (SUAVECITO) LAS PARTES DE LOS OBJETOS QUE NO SE VEN.

1



BORRA LAS LÍNEAS DE AYUDA, PULE UN POCO EL DIBUJO, DALE UN POQUITO DE SOMBREADO Y YA ESTÁ LISTO PARA EMPEZAR CON LAS TEXTURAS.

2



5



LA BOTELLA TIENE REFLEJOS COMO LA TETERA, PERO MÁS TENUES.

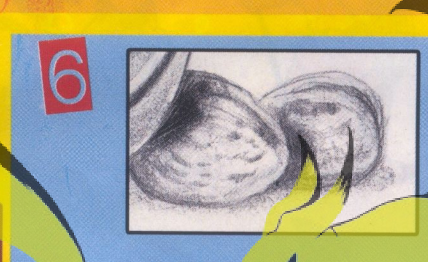
PRIMERO DALE A TODA LA BOTELLA UN TONO GRIS CLARITO, Y DESPUÉS DIBUJA LOS REFLEJOS MÁS GRANDES CON UN TONO ALGO MÁS OSCURO.



REMÁTALA CON UN PAR DE REFLEJOS CASI NEGROS EN LA PARTE DE ARRIBA Y SACANDO LOS BRILLOS CON LA GOMA.

COMO ES TRANSPARENTE, DIBÚJALE PARTE DE LA ETIQUETA QUE SE VE A TRAVÉS DE ELLA.

6



LA TEXTURA DE LAS NUECES LA CONSEGUIRÁS CON UNOS TRAZOS MUY CORTITOS HECHOS CON EL LÁPIZ DE LADO.

¡Y AQUÍ TIENES TU BODEGÓN A LAS CUATRO TEXTURAS!











A TODO COLOR

LÁPICES DE COLOR

Una de las cosas más divertidas para un dibuartista es mezclar las épocas de la historia.

1 Por ejemplo, ¿recuerdas a los gladiadores? Sí, hombre, aquellos tipos cachas que en el circo romano se peleaban entre ellos o contra bichos feroces.

2 Pues bien, puedes pillar un gladiador, lo vistes de astronauta, transformas un cocodrilo en un bicho mecánico... ¡y ya tienes al gladiador galáctico vs. un cocodrilo robotizado! También puedes inventarte un gladiador astronauta contra un pollo metálico, o un gladiador espacial contra un ciempiés cibernético...

3 Solo usa tres sencillos lápices de color: azul oscuro, naranja y negro. Pero no te pienses que es fácil. He aquí la escena, perfilada con un rotulador de punta fina.



4 Mucho metal, mucho brillo. Empieza sombreando con el lápiz azul: no olvides afilar la punta y recuerda, a más presión, más intenso el color.

5 Reserva en blanco las zonas de brillo, y aplica naranja en las zonas de luz. Con el naranja sobre el azul conseguirás un verde oliva, color cocodrilo, que te funcionará de maravillas para la piel del bicho robótico.

6 Y ahora el tercer color, el negro. Con él pintarás la sombra que proyecta el bicho en el suelo (así ya no parecerá que vuela). Con el lápiz negro (recuerda, bien afilado) también puedes oscurecer zonas y conseguir darle más volumen al conjunto. ¡Y ya tienes la escena lista!

¡Dibuja a... Brujeando!

Este mes queremos hacerle un homenaje a ese genio del dibujo llamado **Juanjo Guarnido**. Para empezar, vamos a enseñarte a dibujar a tres de los personajes más divertidos de su cómic BRUJEANDO: el sapo **Paddock**, el gato **Malkin** y **Hazel**, la pequeña medio bruja medio hada. Preparado, listo... ¡a los lápices, dibucolega!

» Hazel

›1

1 Para el boceto del bebé bruja-hada comienza por situar la cabeza, un círculo grande y un óvalo más pequeño. Coloca la marca de la altura de los ojos y el centro de la cabeza para saber hacia dónde está mirando. Coloca otro óvalo para el cuerpo y haz los volúmenes de las alas.

2 Dibuja suavemente los rasgos de la cara de **Hazel**: la nariz pequeñita y los ojos grandes y expresivos, continúa con las orejas picudas, y después el sombrero puntiagudo típico de toda bruja que se precie. Solo te quedan los pliegues de la túnica y la textura de las alas.

›2

›3



3 Para el entintado, echa mano de tus rotus MILAN de punta cónica. Comienza el trazo suavemente sin calcar con el rotulador negro para las partes finas, y presiona un poco para las más gruesas, así conseguirás el efecto de "adorno" de pincel. Añade las sombras... el resultado es fantástico, ¿no?

4 Elige entre la amplia gama de colores de tu estuche MILAN los colores necesarios: carne suave, azul para los ojos, amarillo para el pelo, marrón para la cinta del gorro, gris para las alas y un lila "brujería" para el vestido, añade un toque de rosa para las mejillas y... ¡lo has conseguido, dibuartista!

ATENCIÓN

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Hazel** y **Paddock** y **Malkin**, y debes trazarlas con un lápiz. Una vez hayas seguido estas indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.





›› Paddock y Malkin



1 Un sapo y un gato tienen distintos esquemas corporales; uno es pequeño y regordete, y el otro fino y estilizado. No te será difícil distinguir en el esquema del boceto cuál es cuál.

2 Dibuja con el lápiz, suavemente, los rasgos de los dos animales: ojos, bocas, pelos gatunos... recuerda que a **Malkin** solo has de siluetearlo, puesto que es totalmente negro.

3 Vuelve a coger el rotulador negro de tu estuche de MILAN, esta vez le darás un buen trote. Traza las formas gruesas y blandas de **Paddock** y después siluetea con cuidado el cuerpo felino de **Malkin**, luego rellénalo de negro con cuidado.

4 Verde y amarillo para el sapo, y unos toques de color para las orejas, los ojos y la boca del gato. Acuérdate de colorear las superficies grandes con la parte lateral de la punta cónica de tus rotuladores MILAN. ¡Buen trabajo!

Los personajes de Brujeando son una creación original de Juanjo Guarnido.

¡Dibuja a... Brujeando!



¿Qué? ¿Cómo te han quedado los dibus del *Cópialo* anterior? ¡Seguro que muy bien! Pues ahora te lo ponemos un poco más difícil: atrévete a dibujar a las brujas Brygia, Febris y Sarsaga. Tómatelo con calma, colega, igualar el talento de Juanjo Guarnido no es algo sencillo, pero ya sabes que con mucha práctica todo es posible.

» Brygia y Hazel

›1 **1** La figura que tienes que abocetar está compuesta de tres elementos: la bruja, la hadita y la escoba. Comienza situando a la bruja; cuando tengas la base del cuerpo añade la escoba y completa la posición de las piernas montadas en ella, y luego las formas sencillas de la hadita.

›2 **2** Cuida el lápiz en este dibujo, pon atención en los detalles y en las arrugas de la ropa: tienen que indicar mucho movimiento para dar la sensación de que están volando.

›3 **3** Con un rotulador mediano de fieltro negro para las líneas, comienza el entintado. Respira antes de hacer cada trazo y córtalo cuando veas que la muñeca no te da más giro, retoma el trazo donde lo has dejado y continúalo hasta el final. Es una labor de calma y concentración. Cuando acabes las líneas, haz las masas de negro con otro rotulador más grueso.

4 Colorea este dibujo con una gama algo oscura. Puedes hacerlo con lápices de madera para los colores base, y con rotuladores de los mismos tonos puedes añadir las sombras y conseguir unos buenos volúmenes. ¡Hala, a practicar!

ATENCIÓN

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a las protas de BRUJEANDO y debes trazarlas con un lápiz. Una vez hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.

» Sortilega, Brygia y Febris

1 Cada una de las tres brujas tiene una personalidad, y la forma de sus cabezas da pistas de cuál es. La de **Sortilega** es grande y redonda, la de **Brygia** es más ovalada, y la de **Febris** tiene forma de melón.

2 Continúa en la fase de lápiz acentuando las personalidades de las brujas. Un gran mentón para **Sortilega** indica fuerza. A **Brygia** hazla con una gran nariz aguileña y las cejas fruncidas, y conseguirás su aspecto avispado e inteligente. Y no te olvides de dibujarle la nariz pequeña y las gafas a **Febris**.

3 Entinta a las brujas con soltura, sobre todo en los trazos del pelo, y conseguirás un aspecto más dinámico y natural.

4 Elige para cada una un tono de piel, el más claro para **Febris**. A **Sortilega** ponle un tono sanote, y a **Brygia** un tono de piel más oscuro y curtido. Es muy importante diseñar bien todos los detalles de los personajes, ¡y recuerda que el color también ayuda!

Brygia

Sortilega

Febris

Los personajes de BRUJEANDO son una creación original de Juanjo Guarnido.


ZUMBAOS
Nuestros amigos los yetis
Guión y dibujo:
Juan Carlos Bonache
¡ALTO AHÍ! ¡LA BOLSA O LA VIDA!
TODOS LOS YETIS SON EXPERTOS EN EL ARTE DEL CAMUFLAJE. TODOS EXCEPTO ALONSO.
UN NIÑO YETI QUEDA ATRAPADO EN LO ALTO DE UN ÁRBOL. EN ESO QUE PASA UN PAJARITO Y APROVECHA PARA PEDIRLE AYUDA:
- "PAJARITO, PAJARITO, POR FAVOR, AYÚDAME A BAJAR DE ESTE ÁRBOL".
-"CLARO, SI QUIERES BAJAR LO ÚNICO QUE TIENES QUE HACER ES SUBIRTE A UNA HOJA".
-"SÍ, ¿Y AHORA?".
-"AHORA YA SOLO TE QUEDA ESPERAR A QUE LLEGUE EL OTOÑO. ¡JA, JA, JA!".
¡HI! ¡HI!
DICEN QUE LLEVAR GAFAS TE HACE PARECER MÁS INTELIGENTE, PERO YO TE VEO MUY TONTO.
¿A QUE NO ADIVINÁIS QUÉ LLEVO EN EL BOLSILLO?
LOS YETIS HACEN ADIVINANZAS ABSURDAS.



DiBU CONCURSO
GORMITI
¿Te gustaría tener lo último y más espectacular de GORMITI? ¡DIBUS! te da la oportunidad de ganar el auténtico patinete oficial de GORMITI. ¡Sé el primero en disfrutar con tus amigos de este pedazo de regalo y demuestra quién es el más rápido! Si quieres ganar uno imagina a Magmion El Señor del Mal, el más malo del Pueblo de Volcano-Magma, en una típica situación de agosto.
SORTEAMOS:
6 PATINETES DE GORMITI
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a Magmion, El Señor del Mal, tomando el sol tranquilamente en la playa.
GIOCHI PREZIOSI
GORMITI™ ©2008 Giochi Preziosi S.p.A.
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Revista ¡DIBUS!
Dibuconcurso
GORMITI
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE AGOSTO!
¡Dibus!
(Rellena con letras MAYÚSCULAS)
DIBUCONCURSO GORMITI
Dibuja a Magmion, El Señor del Mal, tomando el sol tranquilamente en la playa
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta ver en la tele?
@FAFNIR98



DIRECCIONES QUE MOL@N

Si quieres enterarte de cuáles son las webs de dibujos, cómics, *manganime*, pelis, tele, videojuegos... más chulas, no te pierdas esta sección. ¡Para que sepas dónde encontrar lo que más mola de la Red!

WEB NICKELODEON



http://nickelodeon.es

Sin duda, Nick es uno de los canales infantiles más divertidos de nuestro país. Seguro que conoces a su personaje más famosete, **Bob Esponja**, pero no te confundas porque no es el único, y si no te lo crees échale un ojo a su página web, porque además de ser de lo más completita, tiene información, imágenes, concursos, juegos... ¡y un montón de sorpresas!

Secciones Destacadas

PROGRAMAS: con toda la info sobre las series de Nick.

PERSONAJES: ordenados de la A a la Z, aquí tienes todo lo que necesitas saber sobre los protas de tus series preferidas.

JUEGOS: pásatelo pipa con los juegos más divertidos de EL TIGRE, TAK y EL PODER DE JUJU...

BÁJATELO: los fondos más divertidos de BOB ESPONJA, EL TIGRE, AVATAR...

NICK EN LA TV: consulta esta sección para saber a qué hora se emiten las series de Nick.

GANA CON NICK: aquí encontrarás concursos por un tubo.

ENTREVISTAS: **Daniel Radcliffe** (alias **Harry Potter**), los creadores de la serie AVATAR, **Hayden Christiansen** (más conocido como **Anakin Skywalker**)...

MISION TOKYO

http://www.misiontokyo.com/

Si te gusta el manga, los anime y todo lo que tiene que ver con Japón, no te pierdas la web de Misión Tokyo. ¿Que qué vas a encontrar en ella? Pues secciones con noticias sobre el universo manganime, artículos, *repors*, entrevistas a mangakas, concursos... Además, si quieres charlar con otros otakus, no te pierdas los foros . Y para estar al día consulta las listas con la info de todos los manga que van a publicar las editoriales (en España y en Japón). Y también fotos de eventos manga, cosplay, figuras, fan arts...

LA WEB DEL DIBUCOLEGA



http://piratasop.piczo.com/

Alba es una fanática del manganime ONE PIECE, así que se ha currado una página web sencillita pero bastante completa sobre la serie de piratas más chula de la tele. En la web de **Alba** podrás encontrar información sobre ONE PIECE y sus protas, imágenes, letras de canciones, un tablón de comentarios para que dejes tu opinión sobre la serie y la página web de nuestra dibucolega, links...



TRUCOTECA

www.trucoteca.com

Si te molan los videojuegos y quieres enterarte de los mejores trucos, no dudes en echarle un ojo a esta web. Trucoteca es una de las webs más completas y actualizadas con trucos.





A TUS AMIGOS CON
LAMINCARDS®
DRAGONBALL Z
© BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
@FAFNIR98
GOKU™ Súper Saiyan
Ataque 65 Defensa 75
VEGETA™
Ataque 50 Defensa 50 Regeneración 2
Guerrero legendario Ataque + 10
GOHAN™
Defensa 30
¡YA A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSCOS!
LAMINCARDS®
Los originales son solo
edibas™



Por Ricardo Peregrina

EL DIBUTEST ¿SERÍAS UN BUEN PIRATA?

¿VIAJES EN BARCO, LUCHAS CON ESPADA, AVENTURAS SIN FIN? ¿PODRÍAS ENCAJAR TÚ EN ESE EMOCIONANTE MUNDO? VEAMOS CÓMO RESPONDES A NUESTRO TEST.

1 ¿CÓMO TE ORIENTARÍAS EN TUS VIAJES POR ALTA MAR?

A. CON LAS CARTAS DE NAVEGACIÓN, UNA BRÚJULA Y UN ASTROLABIO, SERÍA IMPOSIBLE QUE ME PERDIESE.

B. CREO QUE SI LLEVASE UN GPS EN MI GALEÓN PIRATA, NO TENDRÍA NINGÚN PROBLEMA.

C. SIGUIENDO LOS CARTELES Y LAS SEÑALES DE INDICACIÓN, CLARO.

2 VIAJAS EN UN BARCO PIRATA Y OYES EL GRITO ¡AL ABORDAJE! ¿QUÉ HACES?

A. DESENVAINO MI ESPADA Y ME DISPONGO A ATACAR CON FURIA A LOS TRIPULANTES DE UN BARCO ENEMIGO.

B. DESENFUNDO MI AGUJA DE COSER Y MI HILO Y ME PONGO A BORDAR LAS CAMISETAS DE MIS COMPAÑEROS.

C. ME ENFADO Y LLAMO "BORDE" A CUALQUIERA QUE SE ME ACERQUE.

3 SI TRAS UNA CRUENTA BATALLA PERDIESES UNA MANO...

A. LA SUSTITUIRÍA POR UN TERRORÍFICO GARFIO PLATEADO.

B. APRENDERÍA A SACARME LOS MOCOS CON LA OTRA MANO.

C. INTENTARÍA ENCONTRARLA. NO ME GUSTA QUE MI MAMÁ ME RIÑA POR PERDER LAS COSAS.

4 ¿CÓMO TORTURARÍAS A LOS PRISIONEROS CAPTURADOS TRAS EL COMBATE?

A. LOS PASARÍA POR LA QUILLA O LOS ECHARÍA A LOS TIBURONES.

B. LES HARÍA MUCHAS COSQUILLAS.

C. LOS DEJARÍA SIN POSTRE.

5 ¿DÓNDE ESCONDERÍAS UN TESORO?

A. ENTERRADO EN UNA ISLA DESIERTA QUE SOLO CONOCIESE YO.

B. LO INGRESARÍA EN EL BANCO.

C. DEBAJO DE LA ALFOMBRA DEL COMEDOR.

RESULTADOS

Mayoría A: ¡Qué miedo! ¡Un auténtico pirata! ¡El terror de los 7 mares! ¡**Barbanegra** a tu lado hubiese sido como un payaso de cumpleaños y comuniones!

Mayoría B: ¡Buf! Bastante patético como pirata. No hubieses pasado de marinero de agua dulce... ¡pero de agua dulce de charco!

Mayoría C: En la época de los piratas, lo mejor que podrías haber hecho es servir de comida a los tiburones.



LOS JUEGOS DE KID PADDLE

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES.

SOLUCIÓN: UNA DE LAS TORRES DEL CASTILLO, UNO DE LOS GRANOS EN LA FRENTE DEL BLORK, UN TROZO DE CAMINO, UNA PARTE DEL MATORRAL, UN PÉTALO DE LA SEGUNDA FLOR (EMPEZANDO POR LA DERECHA) DEL VESTIDO DE LA PRINCESA, UNA DE LAS FLORES QUE HAY EN EL CÉSPED, EL COLLAR DE LA PRINCESA.

DEPORTES-ON BERNI

CSD Consejo Superior de Deportes

Este mes, el oso polar más patoso de la tele se ha plantado el cinturón negro para contarte algunas cositas sobre las artes marciales.

Taekwondo

Aikido

Judo

Kendo

LAS ARTES MARCIALES

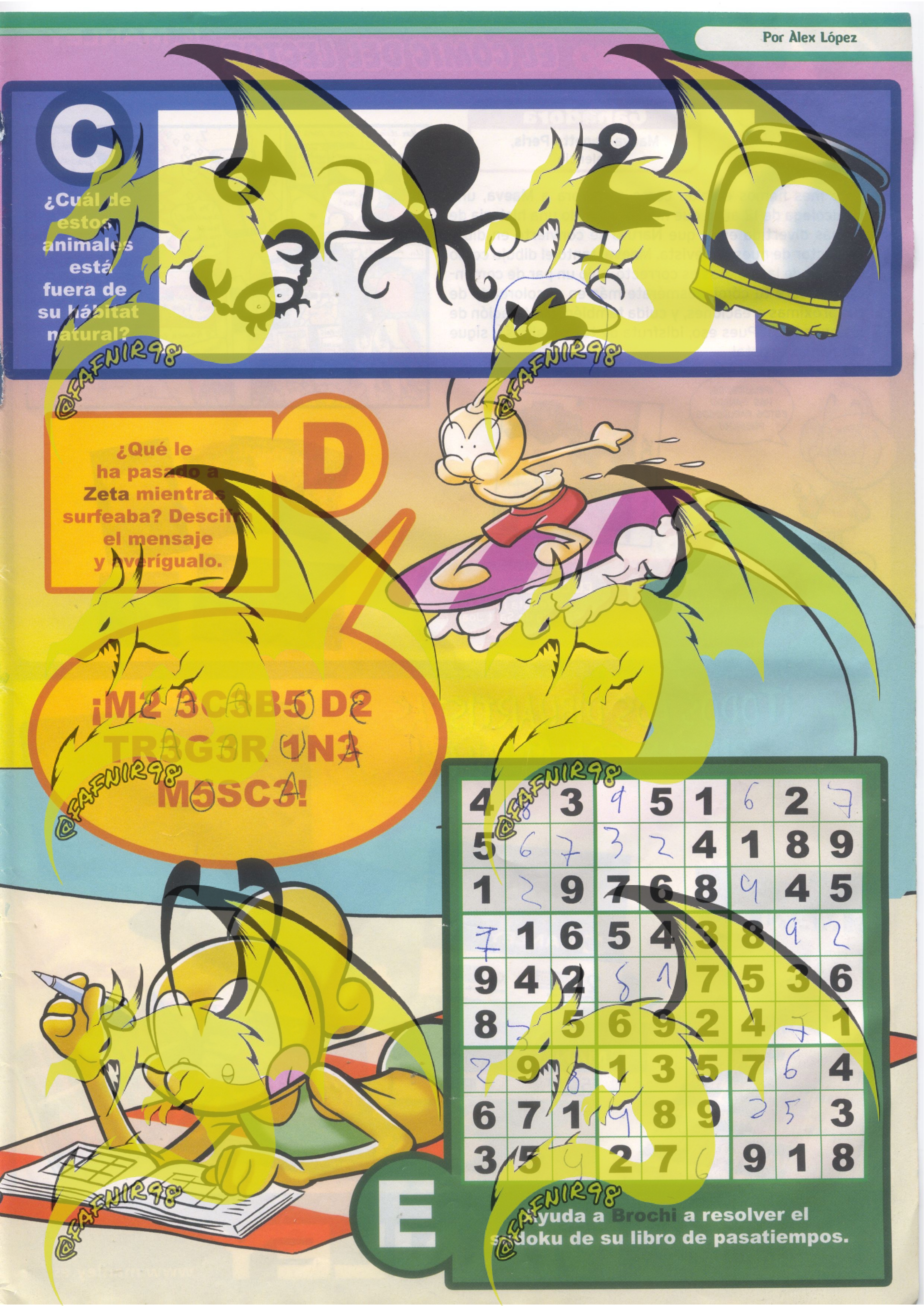
Las artes marciales, en su mayoría, son de origen oriental
y han evolucionado mucho con el tiempo. Al
el kung fu, el karate o el taekwondo se c
por ser luchas "de mano vacía" (o s
armas), y en otras como el kendo
dores utilizan diferentes tipos d
palo de madera llamado *shin*
este caso). Aunque varían
mucho, las tácticas bás
en las artes marcial
golpes con los pu
los pies y las ro
zancadillas:
y los bl
cas

Aunque Berni no lo lleva, lo normal es usar un *kimono* blanco. El nombre del *kimono* cambia según el arte marcial que practiques, por ejemplo en judo se llama *judogi*, en karate *karategi*...

inturón indica el rango o nivel del lucha-
ón blanco lo llevan "los novatos" y el
los expertos. En judo la clasificación de
rango es la siguiente: blanco, amarillo,
zul, marrón y negro.



A
Completa el crucigrama con 8 cosas que encontrarás en la playa.
B
¿Cuántos helados de chocolate, cuántos de limón y cuántos de fresa se han comprado Pin y Plu?


Por Àlex López
C
¿Cuál de estos animales está fuera de su hábitat natural?
D
¿Qué le ha pasado a Zeta mientras surfeaba? Descifra el mensaje y averígualo.
¡M2 3C3B5 D2 TR3G3R 1N3 M5SC3!
E
Ayuda a Brochi a resolver el sudoku de su libro de pasatiempos.
@FAFNIR98


MANLEY
CONCURSO EL CÓMIC DEL LECTOR
Ganadora
Maeva Benetto Peris, Valencia
Este mes hemos elegido como ganadora a Maeva, una dibucolega de 12 años que nos ha enviado una historia de lo más divertida en la que Naruto se convierte en diburredactor de nuestra revista. Maeva, tanto el dibujo como el orden de las viñetas es correcto, solo un par de comentarios sobre tu cómic: esmérate más en el coloreado de tus próximas creaciones, y cuida también la rotulación de los bocadillos. Pues eso, ¡disfruta de tus regalitos y sigue dibujando, artista!
¡FELICIDADES, HAS GANADO ESTOS FABULOSOS PREMIOS!
POWER RANGERS SUPER LEGENDS
NINTENDO DS
12+
CÓMO DIBUJAR ANIME
MINI MONSTERS
CERAS Acuarelables
Dibuja tus tiras cómicas de media página (4 ó 5 viñetas) y envíalas a:
Concurso EL CÓMIC DEL LECTOR
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡TODOS LOS DIBUARTISTAS PINTAN CON MANLEY!
MANLEY
72
48
24
15
CERAS Acuarelables
MANLEY
www.manley.es
@FAFNIR98



Bienvenido a...

EL CLUB ¡Dibus!

Finalistas

Cristina Moreno, Barcelona.
Esta magnífica novia es obra de **Cristina.** ¡Con los detalles tan preciosos que lleva, es natural que esta chica pose tan ilusionada!

Aintzane Almeida, Vitoria (Álava).
Sakura se dispone a cazar cartas con **Keroberos** en este dibujo de la artista **Aintzane**, de 11 años.

Macu Ibáñez, Ontinyent (Valencia).
Estos personajes tan bien diseñados y oscurillos se mezclan a la perfección con los ninja favoritos de **Macu:** los de **Naruto.**

EL DIBUJO DEL MES POR:

- Andrea Gargallo Manota, Castellón.

- **Andrea**, de 13 años, nos descubre a esta fabulosa tribu de plumíferos. Los personajes son una maravilla, así como los detalles de los cabellos, el diseño de esas aves tan monas o el fondo del bosque realizado en pintura. ¡Enhorabuena, pedazo de artista!

Envía tus dibujos y cartas a:
El Club ¡Dibus!
Passeig de
08010

¡YA ESTAMOS AQUÍ!

¿Ya tienes tu dibujo listo? ¿Sí? ¡Genial! Envíanoslo por correo electrónico o postal para que podamos verlo y publicarlo. No olvides que tus obras de arte se lucen mucho más en folios blancos que en los de cuadros, y que tienes que escribir tus datos bien claros. ¿Todo listo? ¡Esperamos tus dibujos!



1 Laura Heras, Caldes de Montbuí (Barcelona).
¡Menudo desfile tan colorido! Las chicas de KERORO llevan estos uniformes tan chulos gracias a **Laura**. **Moa, Momoka, Natsumi** y **Koyuki** tienen un estilo muy **DO-RE-MI**... ¡y les queda genial! La tropa keronense está alucinada ante tanta belleza.

2 Ángel García, Costacabana (Almería).
Yoh Asakura es uno de los protas más carismáticos de SHAMAN KING. Así que **Ángel**, de 12 años, le dedica este retrato. Este dibuartista se ha currado muy bien los colores y detalles como las arrugas de la ropa o el peinado. ¡Muy bien, **Ángel**!



4 Gemma González, Tordesillas (Valladolid).
A **Sakura** y a **Keroberos** les encanta pasear juntos en días tan espléndidos como el de esta escena. El vestido de **Sakura** es una preciosidad, y **Gemma** también le ha puesto hasta una sombrillita al pequeño **Kero**. ¡Bravo! ¿Qué te parecería probar a perfilar con tinta tus dibujos? ¡Seguro que destacarían mucho más!



3 Alesandra Aznar, Lorca (Murcia).
Alesandra, de 10 años, le ha hecho este homenaje al lince ibérico. Su dibujo tiene todos los detalles del pelaje de estos felinos. Una sugerencia, dibuartista: puedes equilibrar los fondos añadiendo detalles del paisaje, y dando un poco más de protagonismo al suelo.

5 Ana Belén Chao, Lalín (Pontevedra).
¡Dibu se ha convertido en reportero! **Ana Belén**, de 11 años, lo ha colocado en esta escena de lucha para que nos informe en exclusiva, y en ella están **Goku** y **Vegetta** listos para luchar. **Ana Belén**, un dibuconsejo: puedes perfilar en tinta tus dibujos para que destaquen más y se vean las líneas sobre los colores.



Si resultas ganador, te llevarás una camiseta y este lote de cómics y libros de dibujo.



Y si eres uno de los finalistas, recibirás una fantástica camiseta. ¡Suerte, dibucolega!

Recuerda, envíanos tus cartas a:
El Club ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona

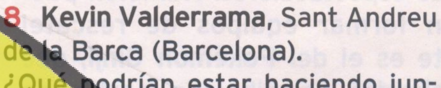


6 Carmen Rosa Rubio, Monte Alto (Córdoba).
¡Qué bonito este paisaje que ha dibujado **Carmen Rosa**! Esta dibuartista ha creado un campo de árboles floridos con la técnica del puntillismo en rotulador. **Carmen Rosa** ha mimado todos los detalles en su dibujo.



7 Brittany Rosette Nicola Ríos, Martorell (Barcelona).
Asno, **Shrek** y **Gato con Botas**... ¡estos sí que son tres amigos de cine! **Brittany** los ha retratado muy sonrientes en este dibujo tan bonito que nos dedica con tanta gracia. **Brittany**, estos dibujos tan chulos que haces se verían aún mejor si los marcaras un poco más, con tinta.

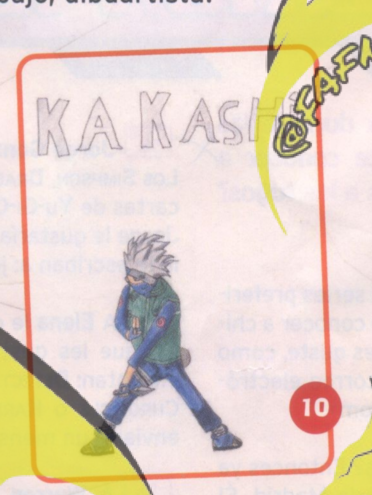




8 Kevin Valderrama, Sant Andreu de la Barca (Barcelona).
¿Qué podrían estar haciendo juntos dos protas de manganime como **Naruto** y **Keroro**? ¡Pues entrenar! Uno para convertirse en un gran ninja y el otro para conquistar Pokopén. **Kevin**, todo un dibuartista de 5 años, los ha dibujado así de bien y de divertidos.



9 Armine Ayvazyyan, Tarragona.
Algunas escenas románticas pueden ser muy tristes pero también bellas, como esta que nos envía **Armine**, de 11 años. El estilo manga queda muy bien en este dibujo, y **Armine** ha cuidado mucho la composición. ¡Un gran trabajo, dibuartista!



10 Roberto Moreno, Madrid.
Kakashi es uno de los personajes más divertidos de Naruto, y **Roberto** le dedica este retrato. El color plateado de su cabello es uno de los rasgos de este maestro ninja, y **Roberto** lo ha destacado con tinta metalizada. Además, la pose de lucha te ha quedado muy bien, dibucolega.

TOP 10 iDibus!



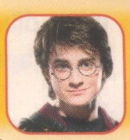
KERORO 1
(Keroro)
¡El sargento **Keroro** ha conquistado el primer lugar gracias a vuestros votos! **Goku**, que es otro extraterrestre, le sigue de cerca. ¡Las mágicas **Sakura** e **Ichigo** también escalan puestos!



2 **Son Goku** (Dragon Ball)
3 **Conan Edogawa** (Detective Conan)
4 **Monkey D. Luffy** (One Piece)
5 **Bart Simpson** (Los Simpson)



6 **Naruto Uzumaki** (Naruto)

7 **Harry Potter** (Harry Potter)



8 **Sakura Kinomoto** (Sakura, la cazadora de cartas)
9 **Sasuke Uchiha** (Naruto)



10 **Ichigo Momomiya** (Tokyo Mew Mew)

¡Vota a tu personaje preferido!

Envíanos un e-mail a: revistadibus@normaeditorial.com con el asunto "Top 10".

O mándanos una carta a: Revista iDibus! Top 10 Passeig de Sant Joan 7 08010 Barcelona



1 1 Eva Herrero, Almería.
Cuando no tiene que luchar contra las fuerzas oscuras, **Cornelia** es una chica corriente, ¡aunque tiene mucho glamour! **Eva** ha creado este retrato lleno de flores, con el nombre de la protagonista de **W.I.T.C.H.** en unas letras muy creativas.



1 2 Alejandro Delgado, Talarrubias (Badajoz).
Los **Pokémon** pueden hacer muchas cosas además de protagonizar luchas espectaculares. ¡También pueden formar equipos de rescate! Este es el del **Pokémon Ginji**, que **Alejandro** ha dibujado perfilando muy bien en negro los elementos y los personajes.



1 3 Francisco Díaz Seoane, correo electrónico.
El personaje de dibujos animados preferido de **Francisco** es **Bob Esponja**. Se nota, ¡no hay más que ver lo cachas que lo ha dibujado! **Francisco**, te ha quedado realmente chulo, ¡estás hecho todo un dibuartista!



1 4 Josep Pozo, Barcelona.
Sargento **Keroro**... ¡a la orden! Aunque esté de vacaciones en la playa tan ricamente, como lo ha dibujado **Josep**, el keronense siempre está al pie del cañón. **Josep** tiene 6 años y ha sabido componer muy bien esta escena playera. ¡Un gran dibujo, dibucolega!



1 5 Miguel Morgado, Pozuelo de Alarcón (Madrid).
Miguel, de 12 años, nos envía este **Son Goku** por correo electrónico. **Miguel** ha cuidado mucho las sombras y la expresión del prota de Dragon Ball Z. Un dibuconsejo: intenta hacer primero un boceto completo del personaje, ¡así sabrás cuánto te ocupará y no tendrás que cortarlo por ningún lado!

» CONEXIÓN ¡DIBUS!

¡Hay tantas cosas divertidas que hacer durante las vacaciones de verano! ¿Qué te parece conocer a otros dibucolegas con gustos parecidos a los tuyos? ¡Pues apunta estas direcciones!

Naruto, InuYasha y Gravitation son las series preferidas de **Melody Núñez**. Tiene 14 años y quiere conocer a chicos y chicas de entre 9 y 15 años a los que les guste, como a ella, el manga, escribir y estas series. Su correo electrónico es: sasuke_naruto_sasunaru@hotmail.com

¿Te gusta Harry Potter? ¿Y Star Wars? Entonces ya tienes gustos en común con **Jorge Agulló**, de Madrid. Él tiene 12 años y quiere comunicarse con amigos de 10 a 13 años a los que les gusten alguna de las dos sagas o las dos. El correo electrónico en el que le puedes contactar es: jorge.agullo@arrakis.es

A **Carlos Sánchez** le gustan series animadas como Dragon Ball, Naruto, Código Lyoko o Detective Conan. Tiene 11 años y, si quieres intercambiar mensajes con él sobre estas series u otros temas, puedes escribirle a: carlos[illegible]mejor@hotmail.com

Jorge González tiene 11 años. A él lo que le van son Los Simpson, Dragon Ball, Naruto, dibujar, jugar al juego de cartas de **Yu-Gi-Oh!** y escuchar la música de **Tokio Hotel**. A **Jorge** le gustaría que los dibucolegas que quieran conocerle le escriban a: jorgebrunete@hotmail.com

A **Elena** le chifla de veras el anime, y busca amigos a los que les gusten alguna de estas series, que a ella le encantan: Detective Conan, Sailor Moon, Tsubasa Reservoir Chronicle o Kare Kano. Para contactar con ella, puedes enviarle un mensaje a: elenuchi29@hotmail.com

A **Warren** le gustan mucho los videojuegos, sobre todo los de coches y los de aventuras. A este dibucolega le gustaría conocer nuevos amigos. Si quieres escribirle, puedes hacerlo a esta dirección: julie@casalaparra.com

Raquel Sogorb tiene 12 años y le gusta mucho dibujar manga pero sobre todo leer. Le encantan las sagas de aventuras fantásticas como Memorias de Idhún, Crepúsculo, Eragon y Harry Potter, así como las películas de esta última. Si quieres contactar con **Raquel**, puedes hacerlo a través de su correo electrónico: [illegible]a_books@hotmail.com



¡Entra en la Conexión Dibus!
Envíanos un e-mail a:
revistadibus@normaeditorial.com
con el asunto "Conexión Dibus"

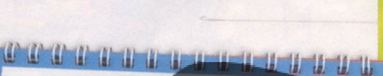
O escríbenos a: Revista ¡Dibus!
Conexión Dibus
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona





Juan Carlos Camaño Arias,
San Fernando (Madrid).
Me gustaría saber cuándo llegará a España la serie 2 de GORMITI.

¡PERDÓN! COMO RECIBIMOS UN MONTÓN DE CARTAS CADA MES, A VECES SE NOS TRASPAPELA ALGUNA... Y ME TEMO QUE ES LO QUE NOS HA PASADO CON LA TUYA, QUE NOS ENVIASTE HACE MÁS DE MEDIO AÑO Y LA HEMOS VISTO AHORA, ¡SEGURO QUE HA SIDO CULPA DE BORRÓN! PERO BUENO, MIRÁNDOLO POR LA PARTE POSITIVA, GRACIAS A ESTE RETRASO YA TE PUEDO DECIR QUE LA SERIE 2 DE GORMITI HACE TIEMPO QUE ESTÁ A LA VENTA. ¡ESPERO QUE LA HAYAS DISFRUTADO!



Para hacernos llegar tus consultas escríbenos a:

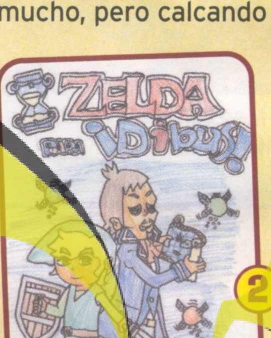
Revista ¡Dibus!
dibuconsultorio
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
revistadibus@normaeditorial.com
con el asunto "Dibuconsultorio".

No olvides indicar tu dirección, teléfono y talla de camiseta.

¿Por qué no pruebas a dejar volar tu imaginación? De ella saldrán las criaturas y los personajes más fantásticos. ¡Ahora ya puedes dibujarlos y enviárnoslos!

1 Elfas, guerreras, magas... Todas ellas son personajes creados por **Cristina García**, de Madroñera (Cáceres). **Cristina** dice que le ha costado escoger las posturas y los colores, aunque nosotros creemos que lo ha hecho mejor que bien. Un truco para las poses: copia las que veas en cómics y te gusten, copiando se aprende mucho, pero calcando no.



2 El destino crea amistades extrañas, como la de **Link** y el marinero **Linebeck** en el juego THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS. Pues sí, estos dos personajes que ha dibujado **Christian Barreña**, de Salamanca, son amigos. **Christian**, de 11 años, los ha coloreado con lápices y los ha perfilado con rotulador, ¡así destacan la mar de bien!

3 Para dibujar esta escena de lucha entre caballeros, **María Sierro** de Miranda de Ebro (Burgos) se ha documentado mucho. Es decir, ha buscado información y dibujos para crearla. ¡Enhorabuena, dibujantista, así se hace! Se nota todo el esfuerzo que le has dedicado. ¡Nos encanta tu obra de arte, **María**!





4 ¡Es monísima esta hadita posada en la hierba! **Míriam Garre**, de Sant Adrià del Besós (Barcelona), la ha vestido con un bonito vestido y además le ha puesto una diadema. Se nota que **Míriam**, de 12 años, tiene mucho estilo dibujando. Las alitas y las sombras en la hierba nos gustan especialmente.

5 **Luna Lovegood** es uno de los personajes más queridos y originales de la saga HARRY POTTER y **Aitor Paza**, de Huelva, es uno de sus fans. **Aitor** le dedica este bonito retrato que tiene todo lujo de detalles como el uniforme de Ravenclaw o los originales pendientes que lleva siempre esta curiosa y simpática bruja. ¡Muy chulo, **Aitor**!




E

4	8	3	9	5	1	6	2	7
5	6	7	3	2	4	1	8	9
1	2	9	7	6	8	3	4	5
7	1	6	5	4	3	8	9	2
9	4	2	8	1	7	5	3	6
8	3	5	6	9	2	4	7	1
2	[illegible]	8	[illegible]	3	5	7	6	4
6	7	1	4	8	9	2	5	3
3	5	4	2	7	6	9	1	8



¡Míralos qué contentos están! Normal, ellos ya tienen sus premios en casa. ¿Y tú, has ganado alguno de nuestros superconcursos? Pues hazte una foto con tu mejor sonrisa y tu premio, ¡la estamos esperando!



▲ Ana Lanchas Mercado
Concurso Kids Training
¡Dibus! 94



▲ Beatriz Manzanares Valade
Concurso 101 Dálmatas
¡Dibus! 96



▲ Borja Ayllón Ortolà
Concurso Yu-Gi-Oh!
¡Dibus! 96



▲ Enrique Marzal Ruano
Concurso Ben 10
¡Dibus! 94



▲ Eva Pérez Gómez
Concurso Rayman 2 DS
¡Dibus! 95



▲ Jócelyn Aguirre Cordero
Concurso Dragon Ball Z
¡Dibus! 88



▲ Jo[illegible]e Armas Dura
Concurso La Brújula Dorada
¡Dibus! 95



▲ Laura García Bracero
Concurso Norma
¡Dibus! 95



▲ Manuel Álvarez Muñoz
Concurso Norma
¡Dibus! 95



▲ Oihane Oneka Múgika
Concurso La Brújula Dorada
¡Dibus! [illegible]



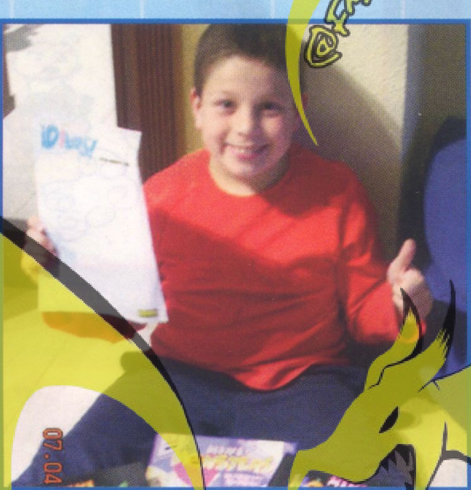
▲ Marta Barroso Isidoro
Concurso FNAC
¡Dibus! 94



▲ Odei Arrizabalaga Raña
Concurso Transformers
¡Dibus! 94



▲ Raquel Rico Mateos
Concurso Yu-Gi-Oh!
¡Dibus! 96



▲ Raúl Barrero Pastor
Concurso FNAC
¡Dibus! 94



▲ Rodrigo Landauro Vera
Concurso Rayman 2 DS
¡Dibus! 95

LISTA DE GANADORES DE ¡Dibus! 99

Stabilo

Gerardo Díaz Miras, Lloret de Mar (Girona)
Hassan Bakkali Ghanai, Santa Coloma de Gramenet (Barcelona)
Joan Pons Bueno, Vilanova d'Espoia (Barcelona)
Andrés Martínez Silva, Sevilla
Juan Carlos Canales González, Valladolid

Burger King

Marta Rico Delgado, Montijo (Badajoz)
Juan Francisco González Linares, Rute (Córdoba)
Lucía Valero Roncal, Pamplona (Navarra)
Mario Fúnez Rodríguez, Collado Villalba (Madrid)
Cristian Mauro Garay Sánchez, Denia (Alicante)

Lego Indiana Jones

Marc Herrero Puy, L'Hospitalet (Barcelona)
Jesús García Fernández, Pinedo (Valencia)
Daniel Vidal Martín, Barcelona
Ester Ibáñez Sáez, Ricla (Zaragoza)
Sebastián Alejandro Malebrán Reyes, Santa Eulàlia (Baleares)
Daniel Moreno Arrones, La Solana (Ciudad Real)
Jose Manuel Jurado Bujalance, Aguilar (Córdoba)
Miquel Montserrat Malagarriga, L'Arboç (Tarragona)
Juan Salgado Miranda, Caldas de Reis (Pontevedra)
Itziar Lorente Esteban, Barcelona

Mi tienda de cachorros

Rebeca Álvarez Dobón, Las Rozas (Madrid)
Miren Lur Valparda Otaola, Gernika-Lumo (Bizkaia)
Cristina Prieto Sáinz, La Penilla de Cayón (Cantabria)
Gonzalo Fernández González, Huesca
Inés del Rincón Loza, Logroño (La Rioja)

Tigerz

Carmen Carmona Mercado, Sevilla
Rialta Castán Marigómez, Nava de la Asunción (Segovia)
Marina Galán, Torrelavega (Cantabria)
Patricia Domínguez Romero, Jerez de la Frontera (Cádiz)
Marta Sebastián Valverde, Segovia

Sega Superstars Tennis

Antonio Cano Acosta, Murcia
Micaela Zaslabsky, Ibi (Alicante)
Kim Cucala Faura, Barcelona
Arturo Pareja Rueda, Toledo
Iván Hermosel Galán, La Florida (Badajoz)
Álvaro Martín Rodríguez, Salamanca
Aitor Casal Vidal, Fene (A Coruña)
Jorge Parejo González, Mijas Costa (Málaga)
Javier Guzmán Sánchez, Granollers (Barcelona)
Jose Antonio Vildma Lona, Blanes (Girona)



¡¡Felicidades, dibuganadores!!

PANEL DE DIBUJO



Francisco Quesada Ripoll,
Crevillent (Alicante)



David Freire López,
Pontevedra



Lydia Luque Mariscal,
Málaga



Anna Toñi Conejero Moreno,
Sant Julià de Cerdanyola
(Barcelona)



Álvaro González,
Villanueva de la Cañada (Madrid)



Cinta María Guridi,
Huelva



Celia,
Sevilla



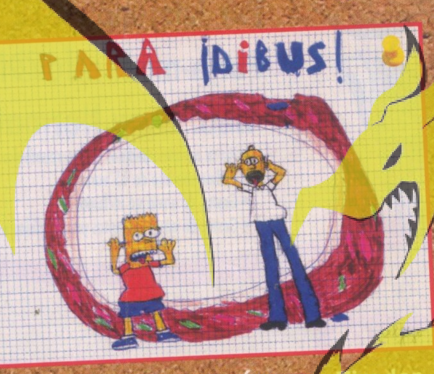
Ada Carrera Pujato,
Barcelona



Candela Ramos López,
Casarrubuelos (Madrid)



Didac Fornes Ruíz,
Almazora (Castellón)



Pelayo San Narciso Álvarez-Tirador,
Mieres (Asturias)



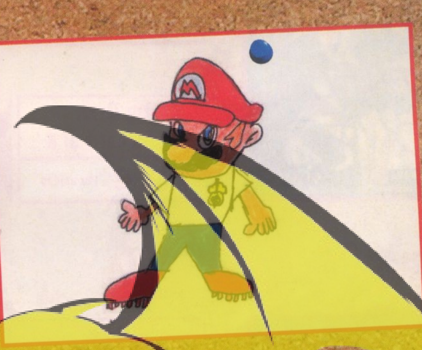
Saúl Torrado Rodríguez,
Mieres (Asturias)



Jordi



Gonzalo Vidal Sevilla,
Zaragoza



José Francisco Sánchez Becerril,
Torrelavega (Cantabria)



Rebeca Marquínez Pita,
de Ebro (Burgos)



Patricia Esparza Martínez de Luco,
Vitoria (Álava)



Miguel Ángel To Bori,
Hues



Alberto Torralba Torregrosa,
Valencia


DIBUTIENDA
¡PÍDELOS DESDE CASA!
• Por teléfono: 902 120 144
• Por e-mail: info@NormaComics.com
• Web: www.NormaComics.com
• No se admiten pedidos contra reembolso.
• Pedido mínimo de 15 euros.
• Gastos de envío no incluidos.
• Gastos de envío gratuitos para pedidos a partir de 50 €.
A LA VENTA EN LA DIBUTIENDA
CÓMICS Y MANGA
TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE
Tomos del 1 al 19
8,00 € Por unidad
AIR GEAR
Tomos del 1 al 8
7,50 € Por unidad
FULLMETAL ALCHEMIST
Tomos del 1 al 14
7,50€ Por unidad
ZATCHBELL!
Tomos del 1 al 24
7,50 € Por unidad
RAVE
Tomos del 1 al 25
8,00 € Por unidad
FRUITS BASKET
Tomos del 1 al 22
8,00 € Por unidad
¡AH, MI DIOSA!
Tomos del 1 al 22
8,50 € Por unidad
WILD LIFE
Tomos del 1 al 3
7,50 € Por unidad
CÓMO DIBUJAR MANGA
Tomos del 1 al 21
11,00 €
*En algunos tomos el precio puede variar.
TSUBASA EL SECRETO DE LAS ALAS
Tomos del 1 al 6
7,50 € Por unidad
ANIME Y DVD
KID PADDLE
Tomo 1
10,00 €
TRANSFORMERS ARMADA
Tomos del 1 al 7
7,00 € Por unidad
@FAFNIR98


SCHOLASTIC
Animal GENIUS
Todos jugamos by UBISOFT
¿Cuánto sabes de animales?
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
EL OSO POLAR
¿Son los osos más grandes?
SI
NO
Demuestra cuánto sabes de animales
y prueba a contestar todas las preguntas.
Explora 5 hábitats diferentes
y descubre todas sus características.
SCHOLASTIC
Animal GENIUS
¿Cuánto sabes de animales?
NINTENDO DS
3+
www.animal-genius.com
3+
www.pegi.info
www.todosjugamos.es
SCHOLASTIC
UBISOFT
© 2008 Scholastic Inc. All Rights Reserved. Translation 2008 All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Scholastic Inc. The title "Animal Genius" is used under license from Scholastic Inc. SCHOLASTIC, SCHOLASTIC ANIMAL GENIUS and associated logos are trademarks of Scholastic Inc. in the US and/or other countries. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. NINTENDO, THE NINTENDO DS LOGO AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

WALT DISNEY PICTURES Y WALDEN MEDIA PRESENTAN

LAS CRÓNICAS DE

NARNIA

EL PRÍNCIPE CASPIAN

VIVE ESTA AVENTURA CON LAS CARACTERÍSTICAS EXCLUSIVAS DE WII Y NINTENDO DS









HAZ ESPECTACULARES ATAQUES CON EL LÁPIZ TÁCTIL DE TU DS
TOMA EL CONTROL DEL JUEGO CON EL MANDO DE WII Y EL NUNCHACO

WWW.PRINCECASPIANTHEGAME.COM









Wii



NINTENDO DS